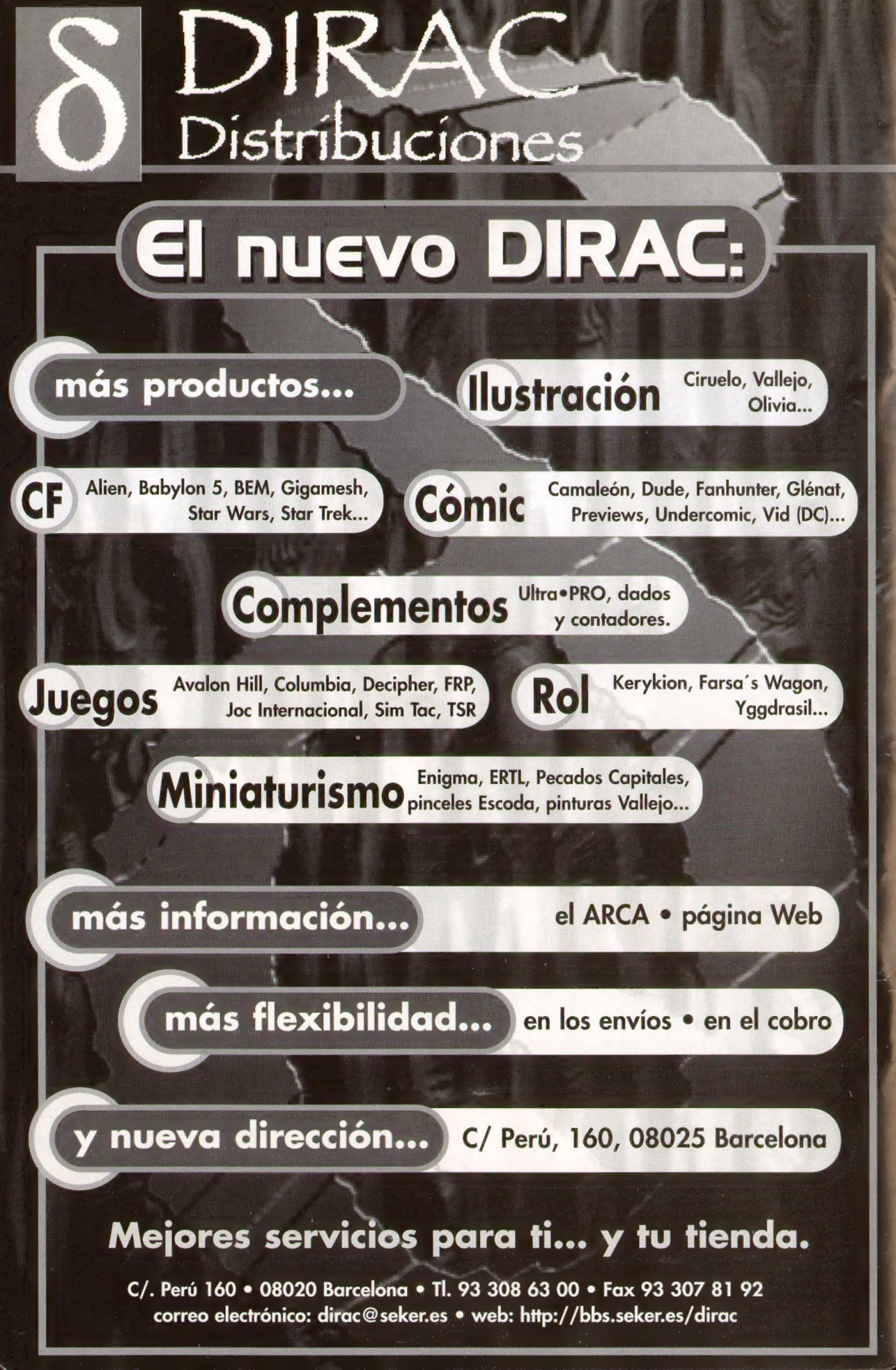
UJ

el hijo de Urich

#13 • NOVIEMBRE 1998 • 450 PTAS

JOSÉ MUÑOZ

CAMALEÓN EDICIONES


δ DIRAC
Distribuciones
El nuevo DIRAC:
más productos...
Ilustración
Ciruelo, Vallejo, Olivia...
CF
Alien, Babylon 5, BEM, Gigamesh, Star Wars, Star Trek...
Cómic
Camaleón, Dude, Fanhunter, Glénat, Previews, Undercomic, Vid (DC)...
Complementos
Ultra•PRO, dados y contadores.
Juegos
Avalon Hill, Columbia, Decipher, FRP, Joc Internacional, Sim Tac, TSR
Rol
Kerykion, Farsa´s Wagon, Yggdrasil...
Miniaturismo
Enigma, ERTL, Pecados Capitales, pinceles Escoda, pinturas Vallejo...
más información...
el ARCA • página Web
más flexibilidad...
en los envíos • en el cobro
y nueva dirección...
C/ Perú, 160, 08025 Barcelona
Mejores servicios para ti... y tu tienda.
C/. Perú 160 • 08020 Barcelona • Tl. 93 308 63 00 • Fax 93 307 81 92
correo electrónico: dirac@seker.es • web: http://bbs.seker.es/dirac

sumario

U, EL HIJO DE URICH #13
noviembre 1998

EDITA
Camaleón Ediciones

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz

REDACCIÓN
Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela

COLABORADORES
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Ray Mescallado, Esther Muñoz, Roccocomics y Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos y Workin' Paná

PORTADA
Dibujo de José Muñoz. Diseño y montaje de Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Dados Grup 2, S. L.

IMPRESIÓN
Aleu S. A.

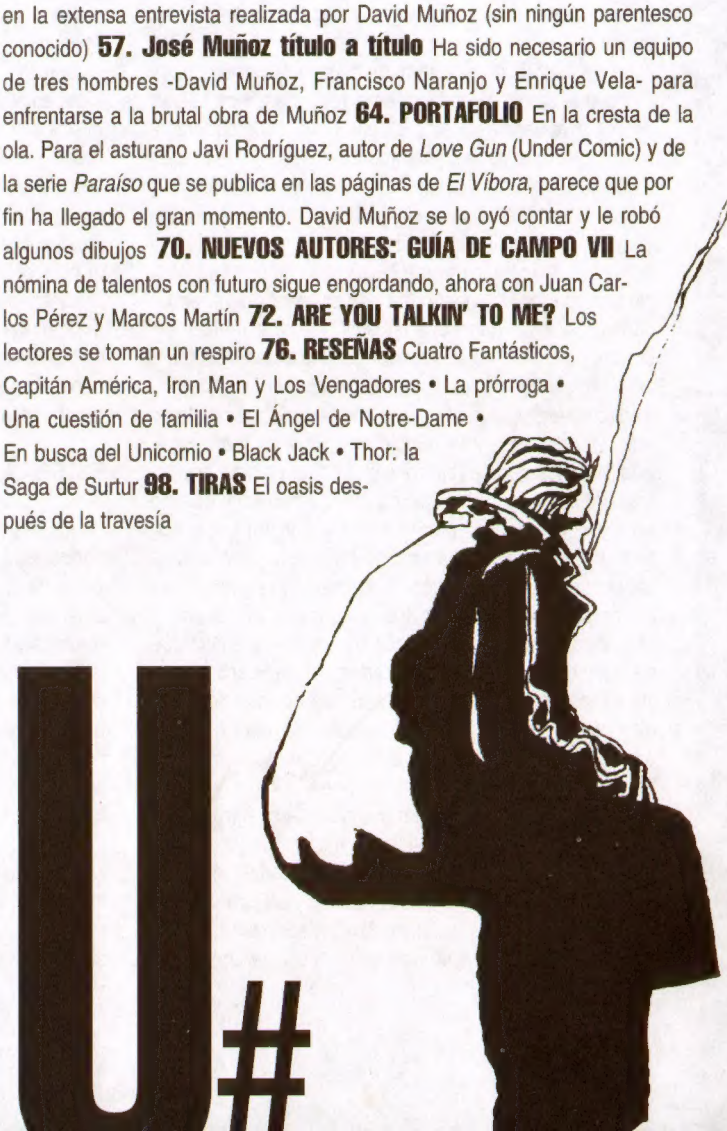
DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

PEDIDOS NÚMEROS ATRASADOS
El Boletín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona

CAMALEÓN
Camaleón Ediciones
c/Vent 41, Bº
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

4. LA TRIBUNA Un espacio para la opinión y la reflexión, que abre Pepe Gálvez buscando la identidad perdida de nuestras viñetas **6. NEWS** Jaime Rodríguez y Cels Piñol, nuevas caras en Planeta • Top Cow llama a la puerta, acompañada del Conan español y el *From Hell* de Alan Moore • Dargaud pierde *Asterix* a manos de Uderzo • Jim Lee vende WildStorm a DC • Hernán Migoya abandona La Cúpula para dedicarse al cine • *Ultimate*, una revista sobre comics con vocación popular • *¡A las barricadas!* cae en la trinchera del quiosco • Murió Florenci Clavé **24. EL PRIMO AMERICANO** Regresa Ray Mescallado con un interesantísimo análisis de la incorporación de WildStorm a DC y el terror en que vive la industria americana **26. EL CHIVATO** Dupuy y Berberian, alabados en todo el mundo y casi inéditos en España, autores de algunas de las mejores historietas de los años noventa y presentados con cariño por Francisco Naranjo **30. JOSÉ MUÑOZ** Coloso de la sombra, la mancha y el trazo abrupto, el argentino José Muñoz es un verdadero maestro de maestros y un inconformista creador que junto al guionista Carlos Sampayo y al personaje Alack Sinner ha visitado territorios donde no suelen encontrarse historietistas. Su cualidad de conversador formidable queda recogida en la extensa entrevista realizada por David Muñoz (sin ningún parentesco conocido) **57. José Muñoz título a título** Ha sido necesario un equipo de tres hombres -David Muñoz, Francisco Naranjo y Enrique Vela- para enfrentarse a la brutal obra de Muñoz **64. PORTAFOLIO** En la cresta de la ola. Para el asturano Javi Rodríguez, autor de *Love Gun* (Under Comic) y de la serie *Paraíso* que se publica en las páginas de *El Víbora*, parece que por fin ha llegado el gran momento. David Muñoz se lo oyó contar y le robó algunos dibujos **70. NUEVOS AUTORES: GUÍA DE CAMPO VII** La nómina de talentos con futuro sigue engordando, ahora con Juan Carlos Pérez y Marcos Martín **72. ARE YOU TALKIN' TO ME?** Los lectores se toman un respiro **76. RESEÑAS** Cuatro Fantásticos, Capitán América, Iron Man y Los Vengadores • La prórroga • Una cuestión de familia • El Ángel de Notre-Dame • En busca del Unicornio • Black Jack • Thor: la Saga de Surtur **98. TIRAS** El oasis después de la travesía



U#

Pepe Gálvez

EN BUSCA DE LA IDENTIDAD

LAS GAFAS PITTICAS

Al final de la última mesa redonda dedicada a la historieta durante la pasada Semana Negra de Gijón, cuando el pesimismo volvía a acogotar el ánimo de los tertulianos y de sus oyentes, Paco Ignacio Taibo II saltó a la palestra y con ánimo exorcizador repartió unas llamativas gafas de sol entre ponentes y asistentes. Después, al tiempo que nos recomendaba el uso de los aparatos ópticos para corregir nuestra negra y repetitiva perspectiva, supongo que por aquello de que las cosas son según el color del cristal con que se mira, sugería la necesidad de cambiar la dinámica de las mesas redondas, y de pensar en la conveniencia de ampliar en el futuro los debates a temas que afecten conjuntamente a varios medios de expresión. Dejando aparte la inevitable admiración y sana envidia que despierta la vitalidad y agilidad de reflejos de nuestro anfitrión, incluso ante situaciones del tipo comatoso descrito, conviene hacer caso de su improvisada provocación, un gesto que nos pide salir de la endogamia, del ombliguismo y ampliar nuestros horizontes, porque puede muy bien suceder que los árboles de la crisis no nos dejen ver el bosque de la historieta.

Partiendo ello, claro está, de la necesidad de ámbitos de reflexión, debate e intercambio de opiniones y experiencias. Ámbitos que se han de alejar del onanismo intelectualoide que genera más palabras que ideas y que no sirve, ni quiere servir, para conocer y transformar la historieta; pero que también ha de huir de la autocomplacencia barata de la opinión no formada que alterna alegremente la adulación con el exabrupto, sin que ni uno ni otra sean producto de una reflexión. Ámbitos en los que se digan cosas interesantes, producto de un ejercicio previo de las neuronas. Ámbitos que hoy por hoy son más bien una excepción porque la realidad se parece mucho más a la cruel y lúcida descripción que apunta Manel Fontdevila en el prólogo del no menos cruel y lúcido *Pussey!* de Clowes: "Añadan a ello los encuentros entre colegas profesionales (plañideras mitómanas buscando alivio a su resentimiento) y el calor que irradian los fans: ¿Hay algo más patético que la sección de Correo de un comic book? Un mundo miserable y descerebrado si lo miras en frío". Y sin embargo ese "medio de comunicación que combina sabiamente dibujo, literatura y cine en el remolino de un lenguaje propio y adulto desde hace más de 100 años", como el propio Manel define, ofrece mucho y muy bueno sobre lo que reflexionar, sobre lo que hablar y sobre lo que escribir, desde la emoción y desde la inteligencia, desde el placer de los sentidos y desde la inquietud de la razón.

Desde esta perspectiva, y con esa exigencia, están escritas las líneas que siguen y que nacen desde el estímulo de las intervenciones y debates realizados en el Forum *La Historieta: un medio fronterizo*, que tuvo lugar en el último Salón del Cómic de Barcelona. Debates internos y externos, porque mientras se celebraba el Salón y el Forum apareció en *El País*, en el suplemento dedicado precisamente al festival, un artículo en el que su olvidable autor volvía a insistir en el cliché de que la imagen significaba un empobrecimiento del lenguaje de la palabra. Uno de los clichés contra los que se montó precisamente el Forum, que demostró que, dejando al margen las miserias de su industria, la historieta es un medio de expresión que, solo o en combinación con, no dependiente de, otros medios, ha enriquecido, enriquece y enriquecerá la cultura de nuestra modernidad.

ENTRE GALLINAS Y ÁGUILAS

Alguien señaló una vez que así como el águila puede llegar a volar tan bajo como una gallina, nunca una gallina podrá volar tan alto como un águila. De forma parecida son muchos los que creen, y lo expresan públicamente, generalmente por escrito, que el cine o la literatura pueden y de hecho descienden muchas veces a las bajuras de la historieta, estética o simplicidad de cómic, pero que éste nunca puede ascender a las alturas de esos medios de expresión.

El primer prejuicio o valoración devaluativa con el que se pretende lastrar las alas de la historieta es el de que la imagen en general empobrece el lenguaje de la palabra. Los argumentos insisten bien en el originario carácter subordinado de la imagen, que nació en la imprenta para ilustrar, es decir acercar el mundo de la letra al ignorante de los signos literarios, bien en la excesiva facilidad comunicativa de la imagen, por su ausencia

de exigencias previas (conocimientos gramaticales) para entender su mensaje.

La polémica entre palabra e imagen es tan vieja como inútil, porque por mucho que se revise la historia, los hechos no dejarán de haberse producido, y en este caso la incorporación masiva e independiente de la imagen a la cultura contemporánea es un hecho indiscutible e irreversible. Un hecho que se ha producido porque la imagen ha sido una forma de comunicación tan inherente al ser humano como la palabra, que no surge como apéndice de la palabra escrita sino incluso anterior a ella aunque se desarrolle posteriormente, cuando las condiciones sociales y tecnológicas lo posibilitan, madurando desde su inmediatez comunicativa hacia una capacidad expresiva cada vez más polivalente.

TIEMPOS DE MESTIZAJE

Sin embargo el anacrónico anatema suele resurgir cuando se debate el presente y el futuro incierto de los libros y algunos dirigen su dedo acusador contra los medios que utilizan la imagen, a los que culpan de sus propios problemas. Es o debería ser evidente que la vitalidad de todo medio de expresión depende de su capacidad de generar placer y de satisfacer necesidades culturales en el que lo utiliza, no de la existencia de otros medios y la posible competencia que estos pueden provocar. Hay algo de conservacionismo pervertido por el miedo, en ese rechazo de otros medios y de otros lenguajes, en ese querer poner barreras y alambradas para proteger el desarrollo de la palabra. Por otra parte, esa postura contiene la paradoja de ser un reconocimiento de que la imagen ya no está al servicio de la palabra, sino que ha madurado hasta generar un variado e independiente universo narrativo y que aquella vieja consigna que convertía al lector presente de tebeos en un futuro lector de libros no sólo es incorrecta, sino inaplicable. Pero lo peor de centrar el foco sobre la artificial confrontación entre palabra e imagen es que pretendiendo salvar una riqueza particular mediante el aislamiento, lo que hace es provocar el empobrecimiento general. Porque la modernidad ya no es la emergencia de la imagen frente al retroceso de la palabra, sino el mestizaje de sus lenguajes, la interrelación que permita por un lado desarrollar al máximo las diferentes especificidades mientras que por otra parte se potencian zonas de convivencia y mezcla. Zonas que ya existen en la historieta y en las que aquellas especificidades se confrontan y se influencian mutuamente. La maduración de los lenguajes de la imagen no sólo favorece, sino que exige la mezcla en confrontación o en simbiosis con la palabra. Porque en el terreno de la cultura lo nuevo y lo viejo no dejan de ser aspectos pasajeros de la eterna lucha por conocer, por disfrutar, por comunicar, por expresarse y por cambiar la realidad.

A PESAR DE, Y GRACIAS A, TODO CRECIÓ

Curiosamente, la historieta, la menospreciada Cenicienta de la imagen, es seguramente el medio que más experiencia tiene en el mestizaje, precisamente porque se ha desarrollado permanentemente en él. Por ello, esta situación ventajosa la ha adquirido gracias a la paradoja de su condición semi-marginal y su desigual evolución industrial. Porque mientras el cine tenía desde su nacimiento una plataforma y unos canales de comunicación totalmente propios y diferenciados, no sucedía lo mismo con la historieta que se mantuvo en la órbita de los libros. Quizás sea por ello que desde el mundo del cine, e incluso desde el complejo de inferioridad de algunos autores de comics, surja con frecuencia esa segunda gran descalificación que quiere encerrar la historieta en el corral de la cultura a cumplir condena por no ser más que cine pobre con el que se crean fantasías baratas para públicos poco exigentes. Muchas veces esa infravaloración se manifiesta como identificación del cómic con determinadas estéticas o códigos narrativos particulares, en nada inherentes a la especificidad del lenguaje historietístico, confundiendo lo anecdótico con lo esencial. Junto a la ignorancia, parece convivir en esa actitud, el menosprecio del que se ha emancipado respecto del que no se ha acabado de desarrollar y permanece atado al hogar y a la vieja autoridad. Y hay que reconocer que algo de razón tiene el reproche, porque en cierto modo la historieta se ha desarrollado ocupando los espacios que la literatura le dejaba, espacios subalternos claro está, destinados a la educación y a la evasión, similares por cierto a los que dieron origen al cine. La historieta ha vivido la necesidad de afirmar su independencia como lenguaje sin poder emanciparse del todo industrialmente. Ahora bien, esa convivencia subordinada con la literatura, si bien ha generado una insistencia en determinadas parcelas narrativas, también ha posibilitado el aprovechamiento de la tensión creativa entre imagen y palabra. Esa difícil evolución le ha obligado a acumular de forma irregular e intermitentemente una serie de avances en su lenguaje debidos a la necesidad de responder con la imagen a las mismas preguntas culturales y vitales que normalmente eran respondidas únicamente con la palabra. Avances que, todo sea dicho, en bastantes casos han sido recogidos por el cine, la ilustración, el diseño y últimamente incorporados a las nuevas tecnologías, porque la historieta ha mantenido también una fluida comunicación con todos esos medios. Y en esta comunicación se ha comprobado que, de la misma manera que la subordinación a la literatura significaba pobreza expresiva para la historieta, algo similar sucede cuando renunciando se ha pretendido reducir su lenguaje a una imitación del cinematográfico. Porque la historieta ni es cine pobre ni una muleta de la literatura, es un medio de expresión independiente que ha crecido a pesar de que todo la condenaba a la inmadurez. La historieta es ese lenguaje que, en unas condiciones complejas y a veces contradictorias, ha generado la paradoja enriquecedora de consolidar su personalidad desde un continuo mestizaje con otros medios.

La historieta es una forma diferente de hablar con las imágenes y a veces con las palabras. Una forma de expresarse que gracias al tratamiento morfológico de las imágenes, la específica representación del tiempo y del movimiento, los diferentes niveles de lectura simultáneos que permite la relación imagen-palabra, la sintaxis dentro y entre viñetas y páginas... sigue ofreciendo hoy en día productos diferenciados de la literatura y el cine, productos que nos atraen, nos emocionan, nos divierten, nos cautivan y sobre todo nos sorprenden con la audacia y la belleza de su vuelo.

Cels Piñol y Jaime Rodríguez, nuevos editores de Planeta-DeAgostini

Cels Piñol y Jaime Rodríguez han sido finalmente los elegidos para cubrir las vacantes dejadas por Ana María Meca y Antoni Guiral en el equipo de redacción de Planeta-DeAgostini. Incorporados a la editorial durante el pasado mes de octubre, asumirán la responsabilidad de editar manga, cómic español y Línea Laberinto, además de una variedad de títulos americanos de origen heterogéneo.

La elección de los nuevos editores de la más grande empresa del ramo se había convertido en motivo de auténticas quinielas entre los profesionales de la historieta. Tras especularse con nombres como los de Carlos Portela, Laureano Domínguez o Manuel Barrero, finalmente los puestos serán ocupados por Piñol y Rodríguez, dos jóvenes profesionales que durante los últimos años han desarrollado una actividad intensa y bien distinta en cada uno de los casos.

En una nota oficial firmada por Antonio Martín, Director Editorial de Forum, con fecha de 7 de octubre de 1998, se explica que "*Dos elementos, dos editores (o redactores editoriales, como explican los expertos), dos pesos pesados... dos personas muy queridas por mí y muy valoradas por mí y por la Empresa, emprenden un nuevo rumbo.*

"Son Ana María Meca y Antoni Guiral, que "queman sus naves" para iniciar una nueva ruta.

"Así, a partir del 31 de octubre, y a petición propia, ambos marchan para sumarse a otro grupo editor de comics, que, sin duda, se verá clara y notablemente impulsado hacia delante, y hacia bien, gracias a los esfuerzos coordinados de Meca y Guiral con los editores ya existentes en dicho grupo. Bueno, quizá de hecho aquí deberíamos hablar de publishers *(o sea, editores en el recio sentido patrio : los que ponen la pasta, dictaminan la política editorial, deciden y mandan).*

"Como, al fin y al cabo, esto es una carta -y he prometido que breve-, dejo mi panegírico sobre Ana María y Antoni, que es sincero y auténticamente sentido, para que lo leáis en nuestros comics, donde se publicará.

"¿Y qué más...? ¡Ah, pues sí, la otra mitad de la noticia es que Comics Forum tiene dos nuevos editores!

"No se trata de sustituir a los que se van. La intención es otra : reponer nuestras filas con "tropas de refresco". Creo que no hay nadie insustituible, pero sí que hay pesonas muy difícilmente sustituibles, y este es el caso de los amigos que marchan. Así, los nuevos editores (o redactores editoriales) que se incorporan, no lo hacen ocupando exactamente el mismo puesto y funciones que quedan vacantes.

"Los nuevos editores vienen a aportar entusiasmo, ganas de trabajar, iniciativa... y conocimientos, ganados a pulso (como hemos hecho todos nosotros) desde la afición y el amor a los comics. Sus obras hablarán por ellos... y en cualquier caso, también podéis leer mi salutación en nuestros comics.

La nota concluye "*Los dos nuevos editores se llaman Cels Piñol y Jaime Rodríguez, y se incorporan al equipo editorial del Departamento en este mismo mes de octubre.*"

PIÑOL Y FANHUNTER

A la hora de redactar estas líneas, Piñol advertía que aún no estaban completamente definidas sus funciones, pendientes de que la dirección editorial realice una redistribución de atribuciones respecto al organigrama anterior. Sin embargo, consideraba muy probable que se hiciese cargo de la línea Laberinto, el subsello de edición de comic books españoles -en el que el mismo Piñol ha publicado como guionista la miniserie *Neck & Cold*-, y es seguro que será el editor responsable de la creciente línea de productos Fanhunter. Dado que Fanhunter es una creación de Piñol, el autor se va a encontrar en la envidiable e insólita situación de autoeditarse dentro del seno de una gran editorial. Fanhunter, actualmente uno de los más indiscutibles éxitos de ventas de Planeta-DeAgostini -y por extensión, del cómic español- se encuentra en plena expansión. En formato comic book aparecerán trabajos firmados por Roke González, Carlos Javier Olivares, Iván Llamas y Nacho Fernández, además de proseguir las reediciones de los narizones firmados por Piñol durante los últimos años. Pero Piñol, que se confiesa "*permanentemente inquieto*" admite que sus ambiciones no acaban ahí, y ha fundado una empresa, Fanhunter S. L., con el fin de explotar todo aquello que no le interese a Planeta-DeAgostini, como es el caso de los

dibujos animados, CD-ROM y otros productos. Piñol, que desde 1995 trabajaba como ayudante en la redacción de Planeta-DeAgostini, se encontraba satisfecho por su nombramiento, algo que declaraba haber deseado desde su primer contacto con el mundo del cómic. "*En este negocio* -observa Piñol- *hay muchas personas a las que les gusta no comprometerse y trabajar un poco desde fuera, como colaboradores. Pero yo desde el principio quise estar dentro, con un trabajo fijo ligado a una redacción.*" Además, el puesto le permitirá "*aprender un oficio real, cosa que de verdad quería, y cumplir con otro objetivo que me había marcado: hacer de todo antes de los 35.*" Dada la inconcreción de sus atribuciones en el momento en que *U* contactó con él, Piñol no se encontraba en posición de anticipar qué líneas específicas seguirían sus esfuerzos como editor, pero en un plano más general sí pudo anticipar que se esforzaría por "*mejorar la distribución. Es algo que no compete directamente a la redacción, pero desde aquí se puede ayudar y sugerir.*"

RODRÍGUEZ Y EL MANGA

Por su parte, Jaime Rodríguez será el editor encargado de manga, aunque probablemente sume a esa función otras tareas que quedarán desveladas en próximas fechas. Rodríguez, de quien ya hablábamos en la noticia publicada en *U* #12 (septiembre 1998), llega a Planeta-DeAgostini después de varios años ligado a Camaleón, donde como parte del equipo Phoenix coordinó y escribió la revista mensual de información *Slumberland* entre julio de 1996 y julio de 1998. Rodríguez se enfrenta al nuevo cargo con "*un poco de miedo, sobre todo conociendo al público de manga, que se cree en posesión de la verdad. Pero también es un puesto que me motiva, que me hace gracia.*" Partiendo del principio de que "*tengo que satisfacerme a mí, al editor y a los lectores*", Rodríguez afirma su voluntad de "*hacer algo más. Hasta ahora, los únicos que han aportado productos arriesgados, y ha sido un poco como consecuencia inevitable de la producción de su casa madre francesa, han sido los de Glénat con* Ikkyu *y* Black Jack." Sin embargo, antes de anunciar planes específicos, Rodríguez quiere contar con todos los datos disponibles: "*Lo primero es informarme y empaparme de la línea manga. Conocer las ventas reales. Y entonces, tal vez, reestructurar un poquito. Si tal autor vende, vamos a intentar sacar el máximo catálogo de ese autor.*" Lo que no significa que se vaya a emprender una carrera ciega hacia las ventas, ni mucho menos. "*Me encanta que en España exista un fenómeno como* Dragon Ball -afirma Rodríguez- *pero me fastidia que todo el mundo busque el siguiente* Dragon Ball."
Abundando en esta reflexión, Rodríguez cree que su antecesora, Ana María Meca, "*lo hizo muy bien a ciertos niveles. Por el contrario, quizás la elección de títulos fuera un poco infantil, olvidando cosas como* Adolf [de Osamu Tezuka] *y otros títulos de ese estilo. A mí me gustaría, siempre que fuera posible económicamente, rescatar cosas de Otomo, Tezuka o Sakaguchi, que para mí es un ídolo. No tanto manga adulto como manga de lectura más occidentalizada, que sea para todo el mundo, no sólo para el público fan del manga. Eso, por supuesto, sin olvidarme del otro manga.*" Rodríguez sí valora muy positivamente el formato Biblioteca Manga, implantado durante la etapa Meca, y se muestra favorable a los formatos tipo tomo a imitación de los soportes originales japoneses. "*En principio a mí me gustan los tomos y me gustaría unificar formatos* -explica Rodríguez-. *Con el tomo se da más por menos al lector, cosa que creo que es necesaria dada la narrativa japonesa. Además, con un tomo los costes de producción se reducen. Pero habrá que ver los números, porque si hay colecciones que están funcionando en formato comic book y que no lo hacen en tomo, evidentemente eso sería absurdo cambiarlo.*"
Al contrario que Piñol, Rodríguez no imaginaba que en su futuro inmediato se encontrase un puesto de editor en Planeta-DeAgostini. De hecho, como anunciábamos en nuestro número anterior, Rodríguez se había puesto al frente del proyecto de El Catálogo para publicar una revista de información mensual -con el título, parece ser que definitivo, de *Comic Zone*- que acompañaría a un folleto mensual promocional de distribución de tebeos y productos relacionados con el cómic, a imagen y semejanza del popular *Previews* americano. Rodríguez aún no tiene claro cómo afectará su nuevo trabajo a su vinculación con *Comic Zone*: "*En principio* -explica el nuevo editor- *yo voy a terminar el primer número de la revista, además de otro proyecto ajeno a éste y que surgió con Diego Accorsi, director de la publicación argentina* Comiqueando. *Este otro proyecto es un especial sobre Neil Gaiman que incluirá un encarte gratuito con varias páginas inéditas de* Muerte *producidas por Norma, al estilo de lo que se hizo con las páginas inéditas de* Kingdom Come, *producidas por Vid y regaladas con el* Slumberland especial Alex Ross. *Con posterioridad a mi incorporación a Planeta-DeAgostini,* Comic Zone *continuará, aunque podría ser que con otro formato y enfoque, ya que tal vez lo tuvieran que llevar otras personas.*" Tanto el número uno de *Comic Zone* como el especial sobre Neil Gaiman deberían salir a la venta coincidiendo con Expocómic, la Feria del Cómic de Madrid (6 al 8 de noviembre), y por lo tanto estarán en circulación al mismo tiempo que estas líneas. Por otra parte, Rodríguez abandonará completamente las tareas de traductor y colaborador externo que desempeñaba para el distribuidor español de Vid, la editora mexicana que publica DC en España.

Futuro español para Top Cow, Conan y From Hell

Dentro de las novedades que Planeta-DeAgostini prepara para 1999, llama la atención la apertura de tres nuevos frentes de muy distinto signo. Por una parte, el más que probable regreso del sello americano Top Cow a la escudería Planeta-DeAgostini. Por otra, la producción de material original Conan desde la misma editorial barcelonesa. Por último, el lanzamiento de una serie de títulos americanos de carácter minoritario que vienen avalados por críticas excelentes, como es el caso de *Bacchus* o la casi segura *From Hell*.

La celebración de la Feria de Francfort durante el pasado mes de octubre ha supuesto la ocasión para que Planeta-DeAgostini terminase de cerrar algunos tratos y entablase nuevas negociaciones. Entre los acuerdos adoptados por el gigante editorial español, uno de los más esperados era el que hacía referencia a Top Cow.

Witchblade

TOP COW

Top Cow es el sello de Image propiedad de Marc Silvestri, y en estos momentos cuenta entre sus propiedades con algunos superventas del mercado americano, como es el caso de *Ascension*, *Darkness*, *Fathom* y *Witchblade*. World, marca perteneciente a Planeta-DeAgostini, publicó Top Cow en España entre 1992 y 1996 como parte del paquete de colecciones Image, pero a partir de enero de 1997 perdió los derechos en favor de Ivrea, editorial argentina que no ha llegado a introducirse en el mercado español durante 1998. Según nos confirmaba Antonio Martín, Director Editorial de Planeta-DeAgostini, en Francfort las negociaciones entre la ejecutiva de licencias internacionales, Monserrat Samón, de la empresa catalana y los representantes de Top Cow fueron productivas y el acuerdo, a falta aún de firmar los contratos pertinentes, está muy avanzado.

A última hora, otras informaciones apuntaban la posibilidad de que Top Cow sea publicado en España por la mexicana Vid durante 1999, empezando a partir de enero con el nº 7 de *Witchblade*, siguiente al último publicado en nuestro país por Planeta-DeAgostini en 1997. Las próximas fechas serán decisivas para salir de dudas.

CONAN

Uno de los personajes que más beneficios ha reportado a la división de comics de Planeta-DeAgostini durante sus 15 años de existencia ha sido Conan el bárbaro. Sin embargo, el personaje creado por Robert E. Howard y llevado a la historieta por Roy Thomas y Barry Smith a partir de 1970 ha perdido casi toda su capacidad de convocatoria entre el público americano, lo que provocó que Marvel perdiera interés por continuar con su explotación exhaustiva. No es ése el caso de Planeta-DeAgostini, que sigue obteniendo gran rentabilidad de los numerosos productos protagonizados por el héroe cimmerio y que, necesitada de material fresco, ha obtenido por fin permiso para producir sus propias historietas de Conan. No son las primeras que se elaborarán fuera de Estados Unidos, ya que con anterioridad Marvel Italia había recibido el mismo trato. El acuerdo entre Planeta-DeAgostini y Marvel para la producción de historietas de Conan estaba aún pendiente de cerrarse a la hora de redactar estas líneas, pues todavía existía un punto de negociación. En caso de resolverse satisfactoriamente, lo más probable es que Planeta-DeAgostini empiece a publicar sus propios tebeos de Conan a partir de mayo de 1998, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona.

BACCHUS, FROM HELL Y MÁS

Un cariz completamente distinto toma la tercera iniciativa de Planeta-DeAgostini, que iniciará la publicación de títulos americanos alejados de los patrones de comercialidad que habitualmente han regido las decisiones de la casa. Según Martín, la apuesta por tebeos minoritarios y de calidad supone un giro significativo en los planteamientos de la empresa durante sus 15 años de existencia, ya que estas nuevas colecciones se editarán exclusivamente para librerías especializadas. Hasta ahora, la maquinaria industrial de Planeta-DeAgostini, basada como toda gran empresa en amplios márgenes de beneficio, obli-

gaba a realizar tiradas altas que sólo podían rentabilizarse a través de la distribución en quioscos, donde los títulos menos populares perecían irremediablemente. Con el nuevo sistema, que incluye tiradas más bajas y ajustadas a las demandas del circuito de librerías especializadas, Planeta-DeAgostini confía no sólo en que estas colecciones puedan mantenerse, sino en que incluso den un margen de rentabilidad interesante. "*El intento y la filosofía están claros* -explica Martín.- *Sujetos a la dinámica de distribución que nos marca las peculiaridades de la Empresa, solamente hemos podido distribuir nuestros comic books, mangas, libros de comics, etc., en los quioscos y en las librerías especializadas. Al fin y al cabo, Planeta-DeAgostini nace como una empresa popular de quioscos.*" Pero las condiciones han cambiado, continúa Martín: "*Afortunadamente, el tiempo trabaja, y ahora hemos conseguido crear una línea editorial dirigida únicamente al público de librerías. Incialmente, librerías especializadas; más adelante, librerías generales también.*" Martín puntualiza que "*Se trata de publicar títulos más adultos, o sea: dirigidos a un público con mayores niveles de información, más capacidad lectora y criterio más afinado, que no haga distingos entre libro, libro de comics, tebeos... sino que simplemente lea lo que pueden ser buenas obras.*"

Dado que no se tratará exactamente de una línea, pues la procedencia del material será heterogénea, no se puede hablar de un paquete de "buenas obras" que estén preparadas, sino que las negociaciones son individuales para cada colección. En el momento de redactar esta información, estaban casi confirmados el *Bacchus* de Eddie Campbell [véase artículo sobre Eddie Campbell en El Chivato de *U* #2, enero 1997], *Kabuki* de David Mack, *Usagi Yojimbo* de Stan Sakai, *Groo* de Sergio Aragonés, *Mutts* de Patrick McDonnell, *Fax from Sarajevo* de Joe Kubert y *The Tale of One Bad Rat*, de Bryan Talbot. En fase de negociaciones se encontraban el *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell, *Gen of Hiroshima*, de Keiji Nakazawa, *Adolf* de Osamu Tezuka, *Jeremiah* de Hermann y *Why I Hate Saturn*, de Kyle Baker. En fase simplemente de intenciones se hallan títulos como *Kafka*, de Robert Crumb, *Kane*, de Paul Grist, *Yellow Kid*, de Outcault y *Palestine*, de Joe Sacco. Estos tebeos, que previsiblemente empezarán a aparecer a finales de 1998 o principios de 1999, colocarán a Planeta-DeAgostini en posición de establecer competencia con productos como el *Bone* de Dude o la línea Brut de La Cúpula.

Santiago García

Dargaud se queda sin Asterix

Albert Uderzo se hace con el control de todos los álbumes del personaje

El creador gráfico de *Asterix*, Albert Uderzo, se ha hecho con los derechos de explotación de la totalidad de los álbumes del personaje, después de que el Tribunal de Apelación de París dictara, el pasado 9 de septiembre, sentencia a su favor en uno de los seis pleitos que enfrentaban desde hace 12 años a Uderzo y la editorial Dargaud por los derechos de edición de los 24 primeros álbumes de *Asterix*. El tribunal ha condenado además a la editorial a pagar 5,5 millones de francos en concepto de indemnización e intereses.

El veredicto, inicialmente previsto para el 24 de junio y retrasado hasta después de las vacaciones veraniegas, ha supuesto una fenomenal sorpresa, puesto que con anterioridad otro tribunal había dictado contrariamente, desestimando las reclamaciones de Uderzo, y provocando la apelación de los demandantes. Uderzo se presentaba al litigio en asociación con Anne Goscinny, hija y heredera de René Goscinny, el co-creador y guionista de *Asterix*, fallecido en 1977, a pesar de que ambos se han visto enfrentados en el pasado por cuestiones similares de reclamación de los jugosos beneficios reportados por la que es una de las más exitosas creaciones de la historieta europea. Sorpre ndentemente, también, representantes de Dargaud aseguran tener constancia de que la Sra. Goscinny se encontraba totalmente en contra de cualquier cambio de editor.

René Goscinny y Albert Uderzo dieron a conocer al mundo a *Asterix* en octubre de 1959 en el número uno de la mítica revista de historietas francesa *Pilote*. Curiosamente, la creación de esta revista, impulsada decisivamente por Goscinny y Jean Michel Charlier, el otro gran patriarca de la historieta gala, vino derivada en buena medida por un asunto de reivindicación de los derechos autoriales. Los tres creadores, Goscinny, Charlier y Uderzo, habían fundado, en 1957, una pequeña empresa editora y de publicidad, tras ser despedidos por su anterior editor como consecuencia de la redacción por parte de los tres de una "carta de derechos del dibujante", que habían difundido entre sus compañeros de profesión y que había sido acogida entusiásticamente por estos. Enterado el editor de estas actividades por medio de un chivatazo, los tres autores fueron puestos de patitas en la calle inmediatamente. La consecuente fundación de su propia peque-

TRA EN ACCIÓN NUESTRO HEROE, EL GUERREO ASTERIX, QUE SE MARCHA A CAZAR, SU DEPORTE FAVORITO.
PRONTO, ASTERIX..?
ESTARE AQUI A LA HORA DE COMER, OBELIX...

ña empresa junto a un cuarto socio, derivaría en la creación de *Pilote*, inicialmente planeada como proyecto publicitario. En marzo de 1960, tan solo unos meses después de su debut, y enfrentada a serias dificultades de gestión y financiación, la Société du Journal Pilote llegó a un acuerdo con el editor Georges Dargaud para hacerse cargo de la edición del semanario. Dargaud nombra a Charlier y Goscinny redactores en jefe en 1963 y, a partir de ese momento, la revista vivirá una larga era de gloria creativa y comercial, con *Asterix* como principal estandarte. Ya en 1961 aparecía el primer álbum recopilatorio de sus aventuras. En 1966, el diario *L'Express* dedica su portada a "*Le Phenomene Asterix*". En 1974, Uderzo y Goscinny se asocian a Georges Dargaud para la creación de los estudios de animación Idéfix, destinados a producir películas del personaje (que ya contaba con dos experiencias fílmicas) y a convertirse en la respuesta francesa a Disney. El proyecto se trunca con la primera y única producción del estudio, *Los doce trabajos de Asterix*, estrenada en 1976, a causa de las desavenencias entre los creadores y el editor. De esta fecha data también el origen de las disputas entre ambas partes, surgidas acerca de los derechos de explotación en el extranjero. En 1977 muere Goscinny. Uderzo asume la tarea de continuar la serie como autor completo. Pero, después de 24 álbumes (de *Asterix el Galo* a *Asterix en Bélgica*), ya no será Dargaud quien la edite, sino el mismo Uderzo, mediante la creación en 1980 de Les Editions Albert-René.

Dargaud continuará con la explotación de los primeros 24 libros, pero por lo demás el divorcio es total. La empresa de Uderzo editará todos los álbumes a partir de *La gran zanja* (1980). Uderzo prescindirá igualmente de Dargaud tanto para la producción de nuevas películas (cuatro hasta la fecha) como para la creación, en 1989, del Parque Asterix, su exitosa Disneylandia particular. *El mal trago de Obelix* (1996), el más reciente título de la serie aparecido en las Editions Albert-René, alcanzó los seis millones de ejemplares vendidos. Este título sería el primero de la serie no editado en nuestro país por Grijalbo, la tradicional editora de la serie, al serle retirados los derechos de los nueve álbumes controlados por Albert-René, para ser vendidos a Planeta. Una nueva película, esta vez en imagen real y con Christian Clavier interpretando al pequeño galo y Gerard Depardieu como Obelix, se encuentra en fase de realización. Desde 1961, los álbumes de *Asterix* cuya explotación mantenía hasta hoy Dargaud, se han vendido en todo el mundo por un total de 280 millones de ejemplares. Dargaud se ve ahora abocada a afrontar la pérdida de una propiedad que constituía el 35% de su volumen de negocios. Las consecuencias se traducirán, según declaraciones a la prensa del portavoz de la empresa, Claude de Saint Vincent, en la pérdida de decenas de empleos, así como en recortes presupuestarios para, por ejemplo, la captación de jóvenes autores. Tanto o más importante puede ser la consecuencia que se derive del precedente sentado con esta sentencia de cara a otros litigios similares, actuales o futuros. En los próximos meses veremos hasta qué punto esta noticia acabará suponiendo, como ha afirmado el portavoz de Dargaud, "*un golpe duro para la edición francesa*", y si Uderzo y la hija de Goscinny serán capaces de mantener su alianza para la comercialización de los recuperados 24 álbumes de la serie de historietas francesa más famosa de todos los tiempos. De momento, Uderzo ya ha dado muestras de querer continuar expandiendo su actividades editoriales, con la edición, el 6 de octubre, de dos álbumes recopilatorios de la que fuera, en 1951, su primera creación conjunta con Goscinny, el jovial corsario *Jehan Pistolet*.

Camaleón cede Dragon Fall a Heliópolis

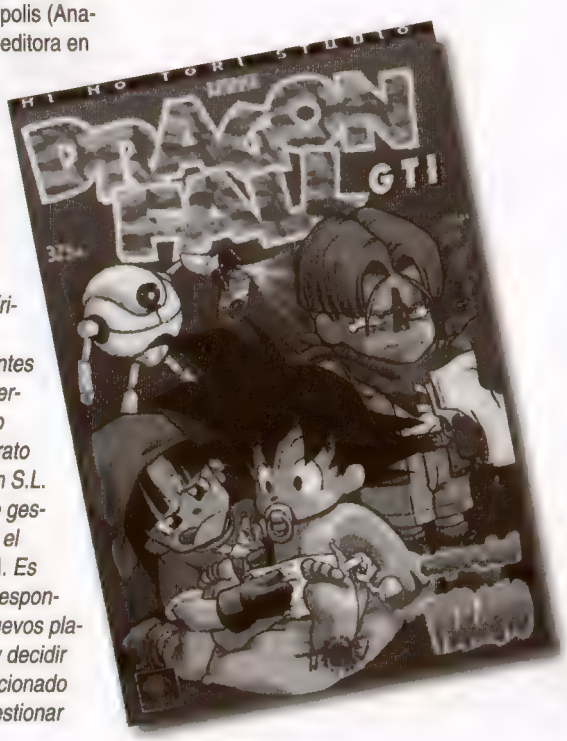
Dragon Fall, uno de los escasísimos éxitos de ventas del cómic español de producción autóctona durante los últimos años, no seguirá siendo publicado por Camaleón, pasando a partir de ahora a ser editado por Heliópolis, empresa sita en Vitoria. Hasta el momento actual la serie venía siendo explotada a tres bandas por la misma Heliópolis, los autores Nacho Fernández y Álvaro López, y Camaleón. *Dragon Fall*, una parodia del *Dragon Ball* de Akira Toriyama en la que también tenían cabida las sátiras de películas y comics de actualidad, ha alcanzado cifras de ventas que entre nuestros autores sólo son superables por el inagotable Ibáñez.

El comunicado conjunto, firmado por Alex Samaranch por parte de Camaleón, y por Edgar Urko por parte de Ediciones Heliópolis (Anakron S. L.) con fecha de 16 de octubre de 1998, empieza explicando en qué términos se ha producido la cesión de derechos: "*El pasado 21 de agosto de 1998 se formalizó la cesión total, por parte de Camaleón Ediciones S.C.L., de los derechos que ostentaba sobre el cómic satírico* Dragon Fall *mediante contrato firmado por la misma Camaleón Ediciones S.C.L., Anakron S.L., Ignacio Fernández González y Álvaro López Ortiz. Con este contrato se pretendían solucionar los problemas de liquidaciones que venían siendo habituales en la relación establecida entre Camaleón Ediciones S.C.L. y sus socios. Tras una larga negociación que se prolongó todo el mes de julio y parte del mes de agosto, se llegó a un acuerdo definitivo que se formalizó contractualmente con el acuerdo de todas las partes implicadas. En el acuerdo se ceden todos los derechos sobre la gestión, realización, publicación y distribución del cómic satírico* Dragon Fall *a Anakron S.L., a Ignacio Fernández González y a Álvaro López Ortiz. Asimismo Camaleón Ediciones renuncia en el contrato a reservarse ningún derecho derivado de la gestión, realización, publicación y distribución del cómic satírico Dragon Fall. De esta manera los cesionarios pueden disponer conforme sus intereses desde la misma fecha de la firma del contrato, e incluso disponer del nombre de la publicación, para cualquier otro producto.*

"*Otro punto tratado en el contrato es el de la distribución del cómic satírico* Dragon Fall. *Las partes han acordado ceder la distribución en exclusiva a Dirac Distribuciones S.L. Tanto de los nuevos números de* Dragon Fall *como del stock acumulado de números atrasados. Finalmente el contrato da por escindida y finalizada cualquier otra relación establecida con anterioridad entre Camaleón Ediciones S.C.P., Anakron S.L., Ignacio Fernández González y Álvaro López Ortiz comprometiéndose las partes, a nada reclamarse por anteriores pactos y acuerdos sobre la gestión, realización, publicación y distribución del cómic satírico* Dragon Fall."

El comunicado especifica que a partir del momento actual, Heliópolis (Anakron) pasa a ser la nueva editora en exclusiva de *Dragon Fall*, quedando los derechos de autor en manos de Nacho Fernández y Álvaro López: "*El pasado 30 de agosto de 1998 se formalizó el nuevo contrato de gestión, publicación y distribución del cómic satírico* Dragon Fall. *El nuevo contrato tiene como firmantes a Anakron S.L., Ignacio Fernández González y Álvaro López Ortiz. En este contrato se especifica que Anakron S.L. es la nueva encargada de gestionar, publicar y distribuir el cómic satírico* Dragon Fall. *Es decir, Anakron asume la responsabilidad de decidir los nuevos planes editoriales, de tratar y decidir sobre cualquier tema relacionado con la distribución y de gestionar toda la parte económica. Por su parte Ignacio Fernández González y Álvaro López se convierten en los encargados de la realización del cómic satírico* Dragon Fall *y se reservan los derechos de autor.*"

La última parte del texto está dedicada a adelantar algunos de los cambios que supondrá para *Dragon Fall* esta nueva etapa: "*Los nuevos gestores del cómic satírico* Dragon Fall *han decidido aprovechar todos estos cambios para dar un nuevo impulso al comic book de autores españoles más vendido del país. En una primera fase habrá un cambio estético general con cambio de logotipo y el rediseño de algunos personajes. También habrá un cambio de nomenclatura y la serie pasará a llamarse* Dragon Fall Turbo. *Todos estos cambios tendrán su punto de partida en noviembre con un especial, el* Super Dragon Fall Turbo, *que ha de marcar el inicio de una nueva etapa si cabe más conseguida y popular que la anterior.*"



DC compra WildStorm

La absorción del sello editorial de Jim Lee convulsiona el mercado norteamericano

A principios del pasado mes de octubre, Paul Levitz, Director Editorial y Vicepresidente Ejecutivo de la editorial norteamericana DC Comics, propiedad del grupo Warner Bros., hacía público un comunicado en el que se informaba del acuerdo alcanzado con el autor y editor Jim Lee para adquirir su compañía WildStorm Productions, integrada desde su fundación en 1992 en el engranaje global del colectivo Image Comics. El acuerdo contempla asimismo la incorporación de WildStorm a DC como unidad creativa independiente tanto para continuar produciendo los títulos que venía editando como para trabajar en futuros proyectos relacionados con el amplio fondo de personajes de la veterana DC. Según el mismo comunicado, Lee se mantendrá al frente de la supervisión de todos los aspectos creativos de WildStorm desde sus oficinas en La Jolla, California, mientras que el resto de atribuciones serán traspasadas a la nueva casa madre.

La transacción, que será efectiva de inmediato, implica lógicamente la escisión de WildStorm de la estructura de Image, aunque se cumplirán todos los contratos vigentes hasta finalizar el año, y todos los productos anunciados hasta ahora se servirán a través de Image, a menos que se retrasen y no salgan a la calle antes del 31 de diciembre, con lo que serían cancelados y ofrecidos de nuevo a través de DC. Los primeros pedidos de WildStorm que se cursarán a través de DC serán los correspondientes a enero de 1999. Lee, por su parte, no sólo permanecerá como responsable de WildStorm, sino que estará sujeto a un contrato en exclusiva con DC durante un mínimo de cinco años. Pese a lo inesperado de la noticia, la decisión de Lee venía fraguándose ya desde año y medio atrás, cuando entabló un primer contacto con Paul Levitz, movido, según sus propias declaraciones, por la inestabilidad del mercado y por las responsabilidades familiares que ha adquirido en los seis años transcurridos desde la fundación de Image.

LOS DETALLES DEL TRATO

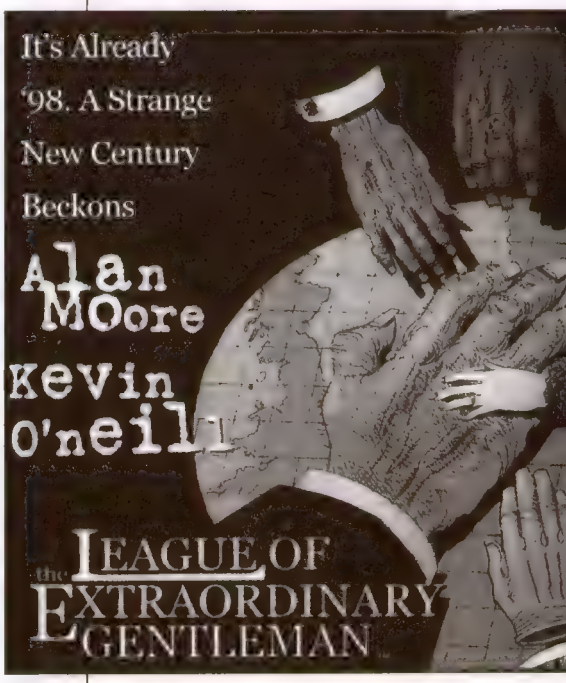
"*A lo largo de este año, me han ocurrido muchas cosas, a mí y a mi familia, que me han hecho ver con claridad y me han dado una perspectiva de la vida que antes no tenía*", comenta el propio Lee, refiriéndose a la muerte de su suegro en un accidente de coche y el diagnóstico de cáncer a una persona muy allegada. "*Me pregunté a mí mismo qué quería hacer con mi vida, dejando aparte consideraciones de negocios, y la respuesta fue: hacer comics*". Ya desde los primeros pasos de Image, Lee demostró tener los pies en la tierra y no eludir la faceta empresarial de su nueva posición, abriendo la línea WildStorm a todas las posibilidades

Jim Lee

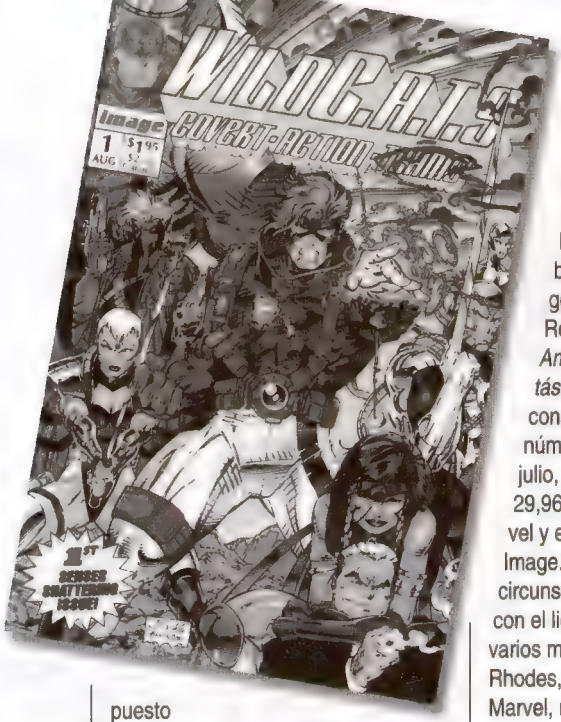
que pudiera ofrecer el negocio del ocio a través de la venta de licencias de sus creaciones para introducirlas en otros campos como el cine, la animación, los videojuegos y los muñecos articulados, todos ellos más lucrativos que el de los meros tebeos. Pero, desde hacía algún tiempo, sometido a la presión del mercado con su marcada inconstancia, sentía la necesidad de "simplificar su vida" y volver a concentrarse en los comics; una tarea imposible, con una empresa como WildStorm sobre sus hombros. Por eso comenzó a buscar inversores dispuestos a introducirse en la edición; descartados todos los interesados que sólo veían en la línea de tebeos de WildStorm un filón del que derivar merchandising, y analizando las características de los principales jugadores del mercado actual, la decisión estuvo clara. "*Lo que me atrajo de DC fue el hecho de que comprenden el negocio de la edición de comics, lo tienen dominado y ya han pasado por todos esos ciclos de auge y de crisis. No sólo poseen una sólida infraestructura dirigida por gente con experiencia, un gran equipo de marketing, una distribución estupenda y un programa de ventas de licencias de primera, sino que, además, poseen una estabilidad de la que carecen compañías como Marvel y otras editoriales más pequeñas. Con ellos disfrutaremos de una venta más amplia en el extranjero, porque, en la actualidad, nosotros estamos en 17 países, mientras que ellos andan por los 74. También tienen una sólida distribución en el mercado de venta general, combinada con un exhaustivo programa de tomos recopilatorios en stock, de modo que todos nuestros tomos agotados podrán ser reeditados, algo que no habríamos podido hacer por nuestra cuenta*".

Pero no sólo pesó sobre Lee el aspecto comercial del trato; su deseo

de volver a concentrarse en los comics también jugó un importante papel a la hora de hacerle decidirse por DC, que le ofrecía unas atractivas condiciones de libertad y control sobre sus creaciones, así como la posibilidad de conservar su equipo de colaboradores, con ligeros cambios en el organigrama de WildStorm. Lee, en calidad de Director Editorial, seguirá al frente de WildStorm, que también continuará operando desde su actual sede en La Jolla, California, de un modo que califica de "semiautónomo". Junto con John Nee, hasta hoy Presidente de WildStorm, y ahora Vice Presidente de la nueva compañía, Jeff Mariotte, que pasa de Vice Presidente de Marketing a Senior Editor, y el Editor Jefe Scott Dunbier, Lee presentará los planes de lanzamientos y los presupuestos de cada año a Paul Levitz, quien tendrá entonces potestad para hacer los cambios pertinentes y entregar a WildStorm el plan definitivo sobre el que trabajarán sin más injerencias creativas, entregando luego a DC los distintos productos para su producción y distribución.
Respecto a la venta y control de sus creaciones, Lee se apresura a aclarar: "*Sin entrar en los detalles de mi contrato con DC, sigo teniendo voz y voto en lo referente a todas mis creaciones y toda su posible explotación en el futuro. Parte de la razón de crear y tener la propiedad de tus personajes estriba en la posibilidad de hacer lo que he hecho. Si esta transacción me permite convertir esos conceptos, esos personajes, en tranquilidad y seguridad para mí, mi familia, mis amigos y mi compañía, la decisión es fácil de tomar*".
La autonomía de Jim Lee dentro de DC viene potenciada además por la creación de Firewall, una pequeña empresa de la que él será el único empleado y que será la que tratará con DC a través de un acuerdo exclusivo, lo que, previsiblemente, le otorgará atribuciones menos restringidas que las que tendría de haber sido técnicamente empleado de DC. Este singular detalle, aparentemente sin importancia, servirá también para salvar uno de los mayores escollos planteados por la transacción. Meses atrás, Lee había anunciado su acuerdo con el guionista británico Alan Moore para publicar a través del sello WildStorm su nueva colección, *The League of Extraordinary Gentlemen*, a la que luego se sumaron cuatro títulos más: *Tom Strong*, *Top Ten*, *Promethea* y *Tomorrow Stories*, agrupados los cuatro bajo el nombre genérico de *America's Best Comics*. Pero ahora, el público rechazo del británico a volver a trabajar con DC debido a diferencias creativas y contractuales del pasado, parecía poner en serio peligro la consumación del proyecto. Sin embargo, con la mediación de Firewall, Moore no trabajará para DC, sino para el propio Lee, que será el que satisfaga sus honorarios, eso sí, con dinero obtenido de DC. "*Pienso cumplir mi compromiso*", afirmaba el propio Moore en declaraciones recientes, "*y Jim me asegura que no figurará el sello de DC ni nada que lo relacione con ellos. Obviamente, en un mundo ideal, esto no habría sucedido. Pero no vivimos en un mundo ideal, y es algo que podré soportar*". *The League of Extraordinary Gentlemen*, con dibujos de Kevin O'Neil, debutará en enero de 1999, seguida en abril de *Tom Strong*, *Top Ten*, *Promethea* y *Tomorrow Stories*, a razón de un título por mes.
También se conservarán como subsellos independientes los ya existentes Homage y Cliffhanger, cuyos títulos más frágiles comercialmente se beneficiarán de la nueva situación. Es el caso de *Leave it to Chance*, de James Robinson y Paul Smith, cuya cancelación en su número 12 se había anunciado poco antes de conocerse el traspaso a DC, y que ahora disfrutará de una prórroga de al menos tres números. Obviamente, la opinión de Robinson -guionista también de la aclamada *Starman* para DC- no podía ser más positiva, como lo es la de Kurt Busiek, responsable literario del título estandarte de Homage, *Astro City*. No así la de Erik Larsen, compañero fundador de Lee en Image: "*Al final, Jim Lee hará lo que más le convenga. Creo que es una pena que haya creído necesario vender sus personajes; yo no sería capaz. Supongo que no significan tanto para él como para mí los míos, y eso también es una lástima. Estoy seguro de que Jim sabrá cómo darle la vuelta a las cosas para hacer que parezca lo mejor del mundo, pero no puedo evitar sentir que es una lástima que haya acabado haciendo esto*".
La marcha de Lee del sello de Image



no plantea tan sólo cuestiones éticas, sino que tiene serias implicaciones para el futuro de Image, una compañía que, por su naturaleza colectiva, siempre ha estado sujeta al riesgo de la disgregación. Un riesgo que parece agravarse con la pérdida del volumen de producción de WildStorm, que suponía una media de un 25% del total, llegando a alcanzar en algunos momentos el 50%, aunque Larsen desestima ese peligro: "*Image seguirá ofreciendo entretenimiento de calidad a los lectores por su dinero, como siempre hemos hecho. Tendremos un par menos de tebeos que molen, pero lo superaremos*".
Sin embargo, en Marvel puede que no reine tanta calma. Ya en 1992, la creación de Image al abrigo de Malibu empujó a esa editorial a un segundo



puesto en el reparto de los beneficios, colocándose con un 17,86 % por detrás del 38,79 % de Marvel y por delante del 17,35 % de DC, en datos arrojados por los pedidos del mes de agosto. En abril del año siguiente, la "resurrección" de Superman dobló de un mes para otro la cuota de mercado de DC, colocándola momentáneamente en el primer puesto -que le había estado negado desde 1987- con un 30,68 %, mientras que Marvel, en ese mismo lapso de un mes, sufrió una caída de 17 puntos.

Sin embargo, a lo largo de todo 1998, Marvel ha dominado con tranquilidad en la lista de los tebeos más vendidos, gracias sobre todo al resurgir de su línea mutante tras la incorporación de los guionistas Joe Kelly y Steve Seagle, y a la buena salud de la que goza en general toda la línea de Heroes Return (*Vengadores, Capitán América, Iron Man* y *Cuatro Fantásticos*). DC por su parte sólo consiguió superar a Marvel en número de tebeos vendidos en julio, y por un escaso margen: un 29,96 %, frente al 29,04 % de Marvel y el más distante 16,65 % de Image. Paradójicamente, se da la circunstancia de que sí se han hecho con el liderato en los beneficios en varios meses, algo a lo que Shirrel Rhodes, Vice Presidente Editorial de Marvel, resta importancia: "*Si nosotros vendemos más copias, pero ellos ganan más dinero, está claro que lo que pasa es que tienen mayores precios*". Ciertamente, pese a ir a la zaga de Marvel comercialmente, DC ha sabido hacer buen uso de su mayor estabilidad y un plan editorial mucho más sólido para diversificar sus formatos y sus precios. Ahora, con la absorción de todo el paquete de producción de WildStorm, DC podrá salvar fácilmente la escasa distancia que la separaba de Marvel y ponerse por delante. Mientras que puede decirse que, esencialmente, el resto de editoriales no resultarán afectadas, las consecuencias para Marvel, que aún está dirimiendo su complicada situación empresarial, son imprevisibles, así como su posible reacción.

El trío de títulos de Cliffhanger: Battle Chasers, Danger Girl y Crimson.

WILDSTORM EN ESPAÑA

El trasvase de WildStorm a DC despierta también serios interrogantes sobre la continuidad de su publicación en nuestro país, que hasta ahora venía haciéndose a través del sello World Comics de Planeta-De Agostini. Las reticencias de DC a conceder licencias de publicación a Planeta-DeAgostini, supuestamente para evitar posibles agravios comparativos entre sus tebeos y los tebeos de Marvel, editados desde hace década y media por el sello Forum de Planeta-De Agostini, ya propiciaron en su día el que la explotación de los títulos de DC en el mercado español -a excepción del paquete Vertigo, que fue a parar a Norma- acabara recayendo en la editorial mexicana Vid, que ya poseía esos derechos de explotación en varios países de Hispanoamérica, y que ha limitado su edición a un brevísimo puñado de colecciones. La misma Vid posee los derechos de edición de *Gen13*, aunque únicamente para México, mientras que Planeta-DeAgostini viene cubriendo la práctica totalidad del catálogo WildStorm con sus ediciones para el mercado español y tiene permiso para distribuir en México y toda Sudamérica títulos como *WildC.A.T.s, Gen13 Bootleg* y *Astro City* (proveniente de la línea Homage), aunque no así *Gen13* y los tomos recopilatorios de material de WildStorm. La situación se complica aún más con la existencia de los subsellos Homage y Cliffhanger, cuyos materiales no son propiedad de la editorial sino de sus respectivos autores. Sin embargo, consultados los responsables editoriales, desde Planeta-De Agostini se asegura la continuidad de publicación de WildStorm, al menos hasta cubrir el plan de lanzamientos ya confirmado para todo 1999, que incluye, además de los títulos que ya venían editándose, nuevas incorporaciones como *Phantom Guard, C23*, las miniseries *Voodoo* y *Gen12*, o

las nuevas colecciones regulares *WildCore* y *Divine Right*. A la hora de cerrar este número, se desconocía aún el futuro de títulos como *Astro City* o *Mage*, del subsello Homage, o las tres colecciones que componen el subsello Cliffhanger, *Danger Girl*, *Battle Chasers* y *Crimson*, pendientes aún de negociación con sus respectivos autores.

DE MARVEL A IMAGE

De origen coreano (Seul, 1964), Jim Lee entró en la profesión de la historieta de la mano de Marvel Comics en 1987 como dibujante de la colección *Alpha Flight* (nº 51), título que sólo sería el primer peldaño de una corta escalera que lo llevaría a un celérico y fulgurante estrellato gracias al éxito de *X-Men*, cuyo primer número (oct. '91) acumuló mediante sus distintas ediciones alternativas una cifra cercana a los ocho millones de ejemplares vendidos. Al año siguiente, y pese a haber obtenido las riendas del suculento "universo mutante" tras la abrupta marcha de Chris Claremont, Lee decidiría sacar provecho de su popularidad y embarcarse en la arriesgada empresa de fundar un nuevo sello editorial en compañía de otras cuantas estrellas del momento, provenientes como él del seno de Marvel: Todd McFarlane, Rob Liefeld, Marc Silvestri, Whilce Portacio, y los menos notorios Erik Larsen y Jim Valentino, a los que no tardaría en sumarse Dale Keown. Nacía así Image Comics, un homogéneo colectivo con la clara intención de competir con las dos grandes, Marvel y DC, en su propio terreno, el del superhéroe puro y duro, que debía en buena medida sus premisas para la nueva década precisamente a los integrantes de la nueva editorial.

A lo largo de 1992, Image Comics, arropada inicialmente por la infraestructura editorial de Malibu Comics, puso en la calle sus primeros títulos, responsabilidad cada uno de los distintos autores -organizados en "estudios" de trabajo- pero integrados en un mismo universo compartido. Rob Liefeld rompió el fuego con su *Youngblood*, al que seguirían *Spawn*, de Todd McFarlane, *Savage Dragon*, de Erik Larsen, *Shadowhawk*, de Jim Valentino, *CyberForce*, de Marc Silvestri, y *WildC.A.T.s*, de Jim Lee; *Wetworks*, el título de Whilce Portacio, sufriría sucesivos retrasos que pospondrían su aparición hasta casi dos años después, ejemplificando el que sería uno de los principales lastres de la editorial: sus escandalosos desajustes respecto a las fechas de publicación previstas. En 1993, escindidos ya de Malibu (que intentó paliar el impacto con la creación de su Ultraverso) y establecidos como sello editorial autónomo, iniciaron la publicación de trabajos externos, producidos fuera del núcleo fundacional y no integrados necesariamente en el "universo Image", aunque no tardaría en llegar un recorte masivo que dejó fuera los títulos menos rentables (como el *Shaman's Tears* de Mike Grell o el *Trencher* de Keith Giffen) manteniendo aquellos otros con mejores expectativas, como *WildStar*, de Jerry Ordway y Al Gordon, *The Maxx*, de William Messner-Loebs y Sam Kieth, o *Pitt*, de Dale Keown.

Pese a un cierto caos inicial, Image pronto se consolidó como una firme rival de Marvel y DC, a las que arrebató multitud de nuevos talentos y una notable parte del pastel que, desde entonces hasta hoy, ha venido fluctuando entre un 15 y un 20% del mercado.

DE IMAGE A MARVEL

A lo largo de los primeros años de vida de Image, el estudio Homage de Jim Lee, reconvertido en WildStorm Productions al abrigo de su empresa Aegis Entertainment, fue potenciando su posición dentro de la propia Image mediante su paulatina expansión en nuevos títulos regulares (*Stormwatch*, *Deathblow*...) y miniseries (*WildC.A.T.s Trilogy*, *Union*, *Kindred*, *Team Seven*...), algunas de las cuales acabarían reencarnándose en series de publicación continuada. Ese fue el caso de *Gen13*, anunciada inicialmente en 1993 como *Gen-X*, y rebautizada por imperativos legales y lanzada finalmente en 1994. Su posterior reconversión en serie regular daría a WildStorm uno de sus éxitos más sonados y una de las bazas más potentes con las que ha contado, derivando en multitud de especiales, miniseries paralelas y crossovers, incluso con otras compañías, y aupando al estrellato a su joven dibujante, Jeffrey Scott Campbell. Lee, por su parte, abandonaría el buque insignia de la casa, *WildC.A.T.s*, en su número 13, para tomarse un periodo sabático y poder volcarse en su familia, que estaba a punto de ampliarse con la llegada de un segundo hijo. La colección quedó entonces en las "capaces manos" -como el propio Lee las calificaba en su texto de despedida- del tándem James Robinson/Travis Charest, que logró para el título nuevas cotas de popularidad, rebasadas de inmediato por la posterior incorporación de Alan Moore en sustitución de Robinson. Desgraciadamente, Moore y Charest se despedirían tras la conclusión del crossover *Fire from Heaven*, que marcaría el inicio de una evidente decadencia de la colección. *Fire from Heaven* supuso también el regreso puntual de Jim Lee al tablero de dibujo, pero su verdadero retorno vendría arropado por circunstancias mucho más sorprendentes y polémicas.

Gen13 en su versión animada.

A mediados de 1995, y como parte de una más amplia y agresiva campaña (la llamada "Marvelution", que incluyó la absorción de Malibu, en noviembre de 1994), Marvel había adquirido la distribuidora Heroes World para distribuir sus publicaciones en exclusiva; la decisión de Marvel propició una turbulenta "guerra de distribuidoras" que acabó provocando la desaparición de la veterana Capital y su catálogo *Advance Comics*, absorbidos por su más directa rival, Diamond Comic Distributors, que había conseguido hacerse con la distribución en exclusiva de las casas editoras más potentes, entre ellas Dark Horse, DC e Image. A la larga, la jugada se revelaría como un grave error en los planes de Marvel, que acabaría volviendo a los cauces de distribución ordinarios, no sin antes intentar un último órdago a la desesperada para revitalizar algunos de sus títulos más emblemáticos. Así, a finales de 1995, Marvel dio a conocer su singular alianza con Rob Liefeld y Jim Lee -y sus respectivos estudios, Extreme y WildStorm-, quienes se ocuparían, por un plazo inicial de un año, de *Vengadores* y *Capitán América* el uno, y *Cuatro Fantásticos* e *Iron Man* el otro, comprometiéndose además a dibujar al menos los seis primeros números de uno de los títulos asignados (*Capitán América* en el caso de Liefeld, y *Cuatro Fantásticos* en el de Lee). Aunque los detalles concretos no se revelaron, sí se supo que el contrato contemplaba un elevado mínimo de ventas que, de no superarse, justificaría su rescisión. En marzo de 1997, cuando las cuatro colecciones implicadas en el llamado proyecto Heroes Reborn no habían alcanzado aún esa media docena, Marvel, sin especificar los motivos, anunció el despido fulminante de Liefeld -que, medio año antes, también había sido expulsado de Image por sus propios compañeros-, traspasando sus títulos con efecto inmediato a WildStorm. La nueva tesitura propició que el proyecto se cerrara con la aparición de sendos números trece en cada una de las cuatro colecciones, albergando una suerte de fusión con el Universo WildStorm. Pese a las reticencias de un cierto sector de los lectores y las acusaciones de "vendidos" dirigidas contra Liefeld y Lee, lo cierto es que Heroes Reborn arrojó un balance positivo: las ventas de todos los títulos afectados aumentaron considerablemente y la operación generó una nada despreciable publicidad tanto para Marvel como para WildStorm.

Divine Right.

DE IMAGE A DC

Entre tanto, la propia línea WildStorm no ha dejado de expandirse por nuevos territorios. Mientras que, en el campo de la animación, el director Kevin Altieri -uno de los integrantes del equipo de la espléndida serie de televisión de Batman- desarrollaba un largometraje basado en los personajes de *Gen13*, y WildStorm insistía en su relación con el mundo de los juegos en títulos como *Siege* o *C-23*, en el terreno de la edición se dieron dos pasos decisivos. Por un lado, la revisión y puesta al día de toda la linea WildStorm -con especial atención a mantener la cadencia de salida- dentro de un plan de reestructuración bajo el nombre genérico de New Horizons, que incluiría tanto la aparición de nuevos títulos (*WildCore*, *Phantom Guard*...) como la recuperación remozada de títulos cancelados (*StormWatch*), aunque, sin duda, el título estrella de la campaña sería *Divine Right: The Adventures of Max Faraday*, la nueva y flamante creación del propio Lee, esta vez como autor completo. Por otro lado, Lee se apuntaba un nuevo tanto con la aparición del subsello Cliffhanger, siguiendo la estela -aunque con notables variaciones- de la creación del subsello Homage. En 1996, Lee había aprovechado la orfandad momentánea de *Astro City* -el reputado título de Kurt Busiek y Brent Anderson, publicado por Image en 1995 en su primera encarnación- para hacerse con la colección y, junto a *Leave it to Chance*, de James Robinson y Paul Smith, y *Strangers in Paradise*, de Terry Moore, constituir un nuevo sello que diera cabida a obras de autor, beneficiándose de todas las ventajas estructurales de WildStorm pero operando de forma independiente (tanto que, en los momentos en que Image aún distribuía en exclusiva a través de Diamond, Lee ofertó los títulos de Homage también a través de Capital). La creación de Cliffhanger serviría también para albergar títulos en los que sus autores mantuvieran la propiedad y el control de sus obras, pero con un cariz mucho más comercial, que venía ya dado por los propios autores implicados: Jeffrey Scott Campbell con *Danger Girl*, Joe Madureira con *BattleChasers*, y Humberto Ramos con *Crimson*.

WildStorm parecía enfilar un rumbo más firme que nunca. Nada hacía sospechar que, en realidad, Lee estaba engordando la pieza para mejor venderla.

Jose María Méndez

[*De claraciones extractadas de las entrevistas aparecidas en el website Mania Magazine http://www.mania.com/mania/index.asp, realizadas por Michael Doran.*]

Hernán Migoya deja La Cúpula

Hernán Migoya, redactor jefe y voz representativa de La Cúpula desde 1992, deja su puesto en la editorial para dedicarse de forma exclusiva a la escritura de ficción.

Migoya entró en La Cúpula con sólo 21 años, haciendo prácticas como redactor jefe. Desde entonces, especialmente para los lectores de la revista *El Víbora*, donde además de llevar a cabo tareas de coordinación se ocupaba de escribir la personalísima sección de introducción *El Kome-Komix* y de realizar entrevistas, Migoya era sinónimo de Ediciones La Cúpula. Bajo su supervisión, la revista más emblemática del cómic español -y única superviviente del "boom" que vivió nuestra industria durante la década de los 80- consiguió salir adelante, renovando tanto su imagen como sus contenidos, abriéndose a nuevos autores y tendencias en una etapa en la que ya no tenían cabida los autores clásicos de la casa. En la "era Migoya" las estrellas de *El Víbora* ya no eran Muñoz y Sampayo, Mattoti, Pons o Martí, sino Hewlett, Mónica y Bea, Mauro o Peter Bagge. Dentro de esta tendencia a la renovación de la "era Migoya" hay que incluir también el nacimiento de la exitosa revista de cómic porno *Kiss Comix* y de la línea de comic books Brut, que ha permitido la edición en castellano de obras de autores de en principio difícil salida comercial como los norteamericanos Daniel Clowes y Chester Brown, o los españoles Santiago Sequeiros y Juaco Vizuete.

Dada semejante identificación entre sus labores como redactor jefe y la editorial para la que trabajaba, la dimisión de Migoya ha pillado desprevenida a toda la industria (en el número 11 de *U* incluíamos una entrevista con Migoya como representante de La Cúpula, realizada en mayo, durante el último Salón del cómic de Barcelona). Sin embargo, es una decisión que lleva meditando largo tiempo y, por lo que parece, irrevocable. "*El caso es que abandono para siempre la industria del cómic para dedicarme en exclusiva a la ficción, a escribir guiones de cómic, cine y novelas*" cuenta Migoya. "*No hay ningún proyecto en firme, pero como no tengo novia, ni piso que pagar, ni compromiso alguno, viviré de lo ahorrado. Quiero desaparecer*".

Como explicaba el ya ex-redactor jefe, medio en serio, medio en broma, en un reciente comunicado de prensa: "*me sentía cada vez más incómodo en el sano, vitalista y jovial mundo de los editores de cómic, me ha salido barriga y me estoy quedando calvo. Me he mirado en mis mayores de la profesión, y he decidido que dentro de veinte años no iba a mejorar, precisamente*".

Hernán, que ya cuenta con un corto cinematográfico en su haber, *D.N.I.* (exhibido en varios festivales y en La 2, dentro del programa *La Mandrágora*), parece decidido a hacerse un hueco en la industria del cine. De hecho, aunque parece ser que finalmente el proyecto no saldrá adelante, en el número de octubre de la revista *Fotogramas* se anunciaba que el director Francesc Bellmunt estaba interesado en producir su opera prima, *Macho Men (Cuatro en un piso)*, una comedia centrada en las vicisitudes de cuatro amigos obsesionados por el sexo.

El sustituto de Migoya es Félix Sabaté, antiguo co-realizador del programa informativo sobre cómic de Barcelona TV *Operació Cómic*. Sabaté tiene 27 años, es periodista, ha trabajado también como articulista *free-lance* y desde el mes de noviembre ocupa el puesto de redactor jefe en La Cúpula.

David Muñoz

Ultimate: una nueva línea de tebeos llega a los quioscos españoles desde Málaga

La empresa Mega Multimedia, hasta la fecha dedicada principalmente a la edición de revistas sobre informática y en soporte CD-ROM, así como al diseño de software multimedia de encargo para empresas e instituciones, continúa apostando por ampliar su oferta editorial con productos relacionados con la historieta. El interés de la editorial malagueña por las viñetas se inserta en una estrategia empresarial, que se cimentó con el lanzamiento en 1995 de *Cinema-PC*, encaminada a incrementar su cuota de mercado en todas las temáticas susceptibles de ser publicadas en soporte electrónico. La aparición en 1996 de *CD-Comix*, revista virtual erótica, supondría el primer jalón de la introducción de Mega Multimedia en el mundo de la historieta. Dentro de la política de expansión mencionada, en diversas ocasiones se ha optado por distribuir productos sólo en papel como medio para familiarizar al público con artículos en soporte electrónico centrados en idéntica temática. Este fue el caso de la revista humorística *Mala Impresión* [ver reportaje al respecto en *U* #10] y el tebeo pornográfico *Wet Comix*, de los cuales han aparecido 7 y 5 números respectivamente. La consolidación de ambas cabeceras ha animado a la editorial radicada en Málaga a poner en circulación la primera entrega de un nuevo artículo orientado a los aficionados a la historieta: *Ultimate Comics & Reports*. La

oferta, distribuida durante la primera quincena del pasado mes de octubre en forma similar a una colección de fascículos, tiene una cadencia de salida mensual y se compone de una revista de información de 32 páginas (*Ultimate Reports*), un CD-ROM con reportajes y entrevistas y dos comic books de 16 páginas.

Ultimate Reports, a juzgar por su primer número, toma como modelo la publicación estadounidense *Wizard*: textos ligeros, entrevistas breves a autores que se encuentran en el candelero, noticias y avances de series y arcos argumentales aún por publicarse, todo ello ilustrado con profusión. Los contenidos de esta primera entrega están consagrados a la *International Comic Con* celebrada en el transcurso del pasado mes de agosto en San Diego y han tomado como base los expedientes de prensa proporcionados por el personal de Marvel, DC o Dark Horse al equipo de Mega Multimedia que cubrió el acontecimiento. Tal vez esta circunstancia, unida a la reproducción de una entrevista con John Byrne previamente publicada en la revista oficial de Marvel, contribuya a crear cierta sensación de *dejá vu* cuando se pasan las páginas de *Ultimate Reports* #1. Información e ilustraciones recuerdan los contenidos que han dominado catálogos y revistas como *Previews* o *Wizard* durante el mes de septiembre. Sin embargo, El Torres, director de *Ultimate*, afirma que a partir del segundo número los sumarios de la cabecera se nutrirán de la "*información fresca y fiable que proporcionen los corresponsales de prensa que disfruta* Cinema-PC *en U.S.A. Aunque la adquisición de derechos sea menos costosa, Mega Multimedia ha optado por apostar por la realización propia*". Tampoco parece que se tenga previsto circunscribirse únicamente a la historieta de superhéroes, aunque ésta sea el eje central de *Ultimate Reports*. Sendos reportajes sobre Fantabaires (Buenos Aires), ExpoCómic '98 (Madrid) y el Salón de Angulema asegurarán a corto plazo la presencia en sus páginas de otros ámbitos historietísticos. Los contenidos de los CD-ROM que acompañaran la revista mes a mes complementarán y ampliarán los de aquélla. "*La idea surge a raíz de considerar que el formato CD-ROM es enormemente interesante para ilustrar muchos aspectos que no son fáciles de captar sobre el papel. En realidad, Cinema-PC, ha tenido mucho que ver a la hora de plantearnos hacer algo como Ultimate*", en palabras de El Torres. En esta ocasión se ofrece más de una hora de extractos de entrevistas con autores presentes en la última *Comic Con*, destacando la presencia de Kurt Busiek, Brent Anderson, Jeff Smith o Mark Evanier, *alter ego* de Sergio Aragonés. Precisamente el tercer número de *Ultimate* se verá acompañado de un CD-ROM de producción propia sobre la obra del creador de *Groo* que incluirá una entrevista realizada en su residencia californiana.

Los dos tebeos que completan la oferta son *Ultimate Comics* y *Team Triumph*. Dado el escaso número de páginas publicados, poco se puede decir sobre ellos. El primer título ofrecerá miniseries de extensión variable realizadas por autores españoles. *Judas y Jezabel*, la primera de ellas, cuenta con guiones de El Torres, dibujos de Jesús Merino y Antonio

Vázquez y color de Enrique Díaz y Alberto Avatar. *Team Triumph*, por su parte, es una serie en blanco y negro que parodia el género de superhéroes y cuenta con El Torres, Pépe Díaz, Gaby López y Alberto Avatar como equipo artístico. Preguntado sobre los planes para ambas series, El Torres no quiso adelantar ni títulos ni nombres de futuros colaboradores, limitándose a afirmar que "*Merino, Vázquez y Pepe Díaz han abierto el camino a una iniciativa muy singular que esperamos se vea incrementada con la presencia de miniseries muy ilustrativas de nuevas tendencias en el cómic estadounidense*", además de prometer un bombazo para el número cinco.

Ultimate Comics and Reports constituye un proyecto ambicioso, dadas las cifras que mueve nuestro mercado, con 18.000 ejemplares de tirada, 6.000 de los cuales serán distribuidos desde el mes de diciembre en el mercado anglosajón y en la lengua de Shakespeare por Viz Comics. La emisión de un juicio de valor sobre sus contenidos se antoja precipitada, pues tan sólo contamos con una entrega sobre la cual fundamentar la opinión. Sin embargo, desde un punto de vista meramente formal no parece que se hayan aprovechado plenamente los medios con los que se ha contado para elaborar el producto. Por una parte la maquetación adolece de un diseño poco imaginativo y feísta, nada acorde con la imagen que se quiere dar, y las erratas campan a sus anchas. Por otra, el tono de los textos y el formato, que pretende ser desenfadado, participa del barniz casposo de *Mala Impresión* y *Wet Comix*. Este tono, intencional y pertinente en las revistas mencionadas, ha acompañado la trayectoria, tanto en la edición de fanzines como en la profesional, del omnipresente El Torres, impulsor, responsable principal (es el director de todas las cabeceras) y auténtico hombre orquesta de la división de historieta de Mega Multimedia.

Eduardo García Sánchez

¡A las Barricadas! no encuentra hueco en los quioscos

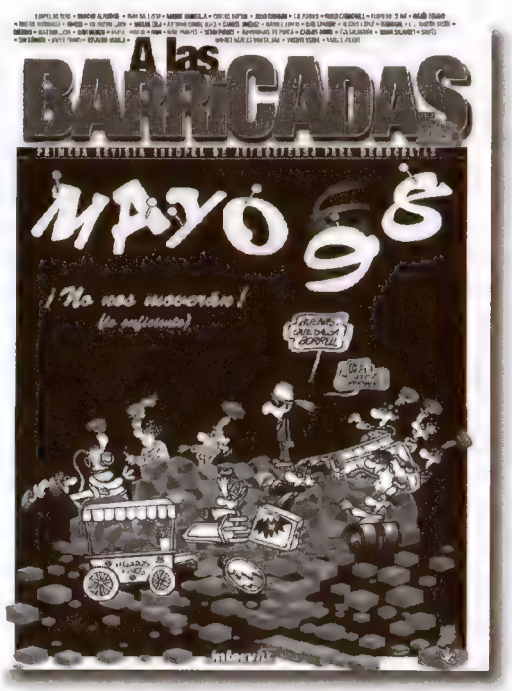
El humor, según Miguel Mihura, es un medio de lucha contra la idiotez y el mal genio. Al grito de *¡A las Barricadas!* un equipo de dibujantes y escritores liderado por Forges ha intentado involucrar cada semana a los lectores para luchar en esta cruzada. Con ese título se puso en marcha durante dos meses un proyecto de revista que reclamaba la herencia de *La Codorniz* y *Hermano Lobo* sin alcanzar sus resultados, sea dicho de paso. Los ocho números de prueba aparecidos son el resultado de un intento, abortado tanto por carencias de contenido como por no cumplir las expectativas empresariales, de recuperar la cada vez más extinta tradición española de publicaciones humorísticas.

En las páginas de *U* #10 [mayo 1998] nos hacíamos eco de la entonces inminente aparición de *¡A las Barricadas!*, el proyecto de semanario humorístico gestado por Forges en el seno del Grupo Editorial Z. La publicación se presentó en sociedad con pompa y boato, tanto en el XVI Saló del Còmic de Barcelona como en una fiesta celebrada en un lujoso hotel madrileño, y fue objeto de una intensa campaña de publicidad. Por si todo este esfuerzo promocional fuera poco, como estrategia de lanzamiento se distribuyeron los primeros ejemplares de la revista como encarte de *Interviú*. De este modo se aprovechaba la apreciable tirada de la popular cabecera de información para difundir el producto y crear una base de lectores fijos que pudiera sostener las ventas una vez *¡A las Barricadas!* se independizara. Así, entre el 11 de mayo y el 29 de junio de 1988 aparecieron ocho "números piloto", en el último de los cuales un texto se despedía de los lectores hasta septiembre. Sin embargo, el final de los calores estivales no ha significado una nueva convocatoria a la lucha desde los quioscos.

Intrigado por esta ausencia de señales de vida, *U, el hijo de Urich* decidió contactar con los responsables del semanario para recabar información en torno al estado del proyecto. Las múltiples ocupaciones de Antonio Fraguas, Forges, su impulsor principal, nos privaron del goce de conversar de nuevo con él y fue Ignacio Ruiz (en los créditos de los números aparecidos su nombre figura en calidad de *Capa Taz*) el encargado de transmitirnos la mala noticia: en el Grupo Z se había tomado la decisión de no continuar adelante con *¡A las Barricadas!* Según sus palabras, deliberadamente ambiguas, esta suspensión obedece a motivos de prioridad en el plan editorial de la empresa, algo que no encaja con la inversión realizada en el momento de lanzar la revista. De hecho, al ser preguntado si la cabecera se encontraba congelada hasta encontrar un momento más propicio para su salida al mercado, nos dijo que esta posibilidad no se contemplaba ni a corto ni a medio plazo. Textualmente, "¡A las Barricadas! *está muerta y enterrada*". Sin embargo, a renglón seguido aseguraba que la respuesta del público había sido muy positiva.

Dado el hermetismo de esta versión oficial, que repite la esgrimida en la carta remitida por el director de *Interviú* a los colaboradores del proyecto, resulta difícil encontrar los motivos reales de la cancelación. Al no haber aparecido *¡A las Barricadas!* como cabecera independiente, no pueden suponerse como tales unas cifras de venta bajas, puesto que la revista

Interviú continúa en los quioscos una trayectoria iniciada hace más de veinte años. Si la editorial realizó en su momento algún tipo de sondeo o estudio que determinara la viabilidad del producto, éste no transcendió en la conversación mantenida con Ignacio Ruiz o en la misiva a la cual anteriormente hacíamos referencia. Tan sólo podemos especular que los responsables de Grupo Z tomaron como referencia las ventas de *Interviú* durante los dos meses que se vio acompañada de *¡A las Barricadas!* Al parecer, éstas no experimentaron un aumento. Más aún, los rumores que circularon en el seno de su redacción, parcialmente corroborados por las quejas expresadas en su momento por algunos quiosqueros, es que el número 1.150 de *Interviú* (el primero que se vendió junto al semanario de humor) había sufrido un ligero descenso de ventas a consecuencia de que la tradicional chica de portada ocultara su anatomía tras una reproducción de la primera página de *¡A las Barricadas!*



EL AROMA RANCIO DE LA TRANSICIÓN (RESEÑA PÓSTUMA)

Siempre es triste recibir la noticia de una cancelación, más aún cuando se trata de un proyecto como éste, que mostraba buenas intenciones, promoción y apoyo económico. Nos consta que la nómina de colaboradores de *¡A las Barricadas!*, estaban encantados con la remuneración que recibían por su trabajo y la libertad que encontraron a la hora de desarrollar el mismo. Sin embargo, no dudan en señalar los planteamientos de partida como el principal defecto de la cabecera y, muy posiblemente, la causa del desinterés mostrado por el público. En este sentido, cabe señalar que la primera impresión que surge ante los ocho números aparecidos es que desprendían un aroma rancio a los años de la Transición. Podría aducirse que esta sensación puede haber sido creada por el vehículo elegido como plataforma de lanzamiento. *Interviú* no sólo fue uno de los puntales progresistas de aquel período de nuestra historia reciente, sino que fundó –y, al parecer, continua fundando- gran parte de su éxito en el destape, fenómeno sociológico por antonomasia de aquellos años. Sin embargo también contribuyen a forjar esta imagen el aspecto de sus portadas, empezando por su maquetación, continuando con su título y terminando con el lema elegido como subtítulo (*Primera revista europea de autodefensa para demócratas*), así como el tono empleado por gran parte de las personas que participaban en sus contenidos. Quizá el ejemplo más evidente de esto que digo sea la página de historieta firmada cada semana por Carlos Giménez. Recuperando el título de una de sus series autobiográficas de mejor recuerdo, *Barrio*, el historietista madrileño realizaba un nuevo ejercicio de memoria histórica donde, lejos de la lucidez de la que antaño hiciera gala, rememoraba la vida cotidiana en el Régimen político anterior. Por la vía de la anécdota establecía comparaciones y paralelismos del pasado con determinadas actitudes de la España gobernada por el Partido Popular, subrayadas sin sutileza por la reiterada presencia entre sus viñetas de un antipático personaje que caricaturiza a José María Aznar como gris ministrable franquista.

Esta mención a las aportaciones de Giménez nos permite enlazar con otra característica general del ya extinto semanario del Grupo Z que la aleja del espejo en el cual pretendían verse reflejados sus responsables: *La Codorniz*. En palabras de Miguel Mihura, su fundador, los contenidos de la mítica revista apelaban a la fantasía y la imaginación sin recurrir a la malicia, la burla o el halago al estamento político o a las personalidades públicas. Su vocación no fue alinearse explícitamente con ideología o partido alguno, manteniendo una postura neutra que aceleró su cancelación cuando el tránsito hacia la democracia no dejó hueco a su filosofía. *¡A las Barricadas!*, por el contrario, se asentaba en una labor de oposición apenas enmascarada por unos chistes condescendientes con la actualidad del Partido Socialista. Esta elección, legítima e irreprochable pero que ponía en evidencia la confusión de posicionamiento ideológico con apoyo partidista, cortaba de raíz toda aspiración de alcanzar la atemporalidad y universalidad y convertía la revista en un producto con fecha de caducidad muy corta. Dentro de las coordenadas en las cuales se insertaba, establecer paralelos entre la cabecera del Grupo Z y *La Codorniz* es como afirmar que Los Morancos y Faemino y Cansado practican el mismo tipo de humor.

Pero si la sátira de la actualidad salva los contenidos de consumo inmediato de *El Jueves*, como señalaba con tino Mauro Entrialgo en la entrevista publicada en nuestro número 7, o del televisivo *Caiga Quien Caiga*, la ausencia de un sentido del humor accesible, cuando no de autentico sentido del humor, en la mayoría de los colaboradores de *¡A las Barricadas!*, convertía la revista en una publicación de opinión ligera en el mejor de los ejemplos, como es el de Carlos Boyero. Eso cuando no ocurría como con Manuel Vázquez Montalbán, cuya

sección *SuperAgente Vázquez* se reducía a tomar el pelo a los lectores con una retahíla de crípticas insinuaciones, sólo comprensibles parcialmente por lectores habituales y acríticos de *El País*, que supuestamente establecían un juego de complicidad con el receptor haciendo referencia a informaciones clasificadas que nunca explicitaba porque suponía que así era más divertido. Todo ello en un estilo farragoso impropio del padre literario de Pepe Carvalho.

Sería inútil aburrir al lector con una listado de secciones comentadas, sobre todo porque la cadencia de aparición de la revista contribuía a que las mismas fueran irregulares y sus autores alternaran algún momento de lucidez humorística con entregas átonas o francamente aburridas. En parte por la mal disimulada intención moralizante de ínfulas intelectuales, aderezada con chascarrillos facilones, de la que hacían gala; en parte porque, en general, sus artífices no supieron substraerse al tono periodístico que emplean habitualmente en sus colaboraciones en prensa escrita y tertulias radiofónicas. Tan sólo destacar las columnas de Moncho Alpuente, en su línea irreverente, y Juan Pablo Ortega, menos anclado en la actualidad. Sin olvidar la sección de crítica de medios de comunicación *¡¡Quita Eso!!* En este último ejemplo aparecían fugaces chispazos de brillantez junto a chistes fáciles. Bien es cierto que la materia de la que se nutría ofrece un asidero seguro cuyas posibilidades no siempre supieron explotarse cabalmente. Cuando uno contempla a Juanjo de Laiglesia en sus a menudo hilarantes *Lecciones de ética periodista* dentro de *Caiga Quien Caiga*, no puede por menos que lamentar que no fuera él quien se encargara también de este apartado de *¡A las Barricadas!* No sé si el cambio de medio hubiera supuesto una traba para desplegar su humor inteligente, o qué porcentaje de mérito de sus apariciones televisivas que hay que situar en el haber de los guionistas del programa, pero sospecho que hubiera obtenido un rendimiento mayor.

En lo tocante al humor gráfico presente en la revista, salvo contadas excepciones, arroja un balance similar al de las secciones de texto. Una vez comentado el caso de Carlos Giménez, señalar algunos ejemplos. Máximo y Forges mantuvieron las tonalidades que caracterizan sus trabajos en otros medios. El primero añadiendo color a sus alegorías, difícilmente comprensibles sin el auxilio del artículo al cual acompañan. El segundo alternando genialidad y chabacanería, quizás a causa de lo prolijo y ubicuo de su producción (en este caso se vio obligado a rellenar espacios cambiando ligeramente de estilo y firmando como Sambó). En las páginas de *¡A las Barricadas!* en ocasiones se descolgó con una serie de artefactos mecánicos que, homenajeando en la forma al entrañable *Profesor Franz de Copenhague*, pretendían ironizar sobre la situación política con resultados que pueden calificarse como patéticos. Por su parte, el malogrado Florenci Clavé ofrecía *Barra (casi) libre*, una página de historieta que alcanzaba un aprobado alto. En ella explotaba recursos bien establecidos por la nómina de colaboradores de *El Jueves*: un bar servía como escenario para que sus clientes representen diferentes actitudes ante la vida y la actualidad con el camarero como contrapunto. Alfonso López creó *Platón, el mutante de otra dimensión*, tira que empleaba el socorrido recurso a la perplejidad del extraño para resaltar la paradoja de nuestra sociedad con resultados irregulares. Calpurnio, por su parte, continuaba el esquematismo gráfico que le caracteriza en dos series sucesivas. La primera tomaba su título del personaje central, un periodista que respondía al nombre de *Pete Snake*, y fue abandonada en su segunda entrega por su pobreza. La sustituyó con *The Flayer*, donde narraba las aventuras de una mosca y remontaba un poco el vuelo, pero en ninguna de las planchas que vieron la luz llegó a rozar el nivel hilarante de *Cuttlas*, para desespero de sus incondicionales. En cuanto a Enric Sió, resultaba lamentable que su retorno a una actividad seudohistorietística fueran las viñetas que en ocasiones aparecían en las páginas de *¡A las Barricadas!*

Mención aparte merecen las colaboraciones de María Colino, Mauro Entrialgo y Nani, siempre apreciables por su elevada calidad y por inscribirse dentro de lo que podríamos califi-

car como humor genuino, válido en todo tiempo y lugar. Los tres, cada uno en su estilo, se sumergían en las profundidades y vericuetos de la estupidez humana para sacar a la luz la otra cara de la moneda con una inteligencia poco usual y el regusto agridulce de la reflexión final a la que todo humorista auténtico nos conduce. Colino lo hizo con una viñeta-chiste de gran formato, a todo color, donde abordaba temas de tono social en forma directa y contundente. Nani era todo un hallazgo, una colombiana desconocida hasta la fecha por estos pagos que en su tira *Magola* hacía gala de una asunción del feminismo y de las relaciones hombre/mujer en absoluto dogmáticas. Por su parte, Mauro Entrialgo ofrecía retazos de su universo particular, en esta ocasión continuando la serie de *Alter Rollo y sus amigos*. Tras las dos primeras páginas de *¡A las Barricadas!*, convalecientes de cierta atonía por estar dedicadas a presentar los personajes a aquellos lectores no familiarizados con su obra, retornó por sus fueros con entregas que se insertaban plenamente en la disección de las contradicciones humanas. *¡A las Barricadas!* ha supuesto un intento fallido de recuperar la práctica de revistas de humor que tan buenos ejemplos proporcionó nuestra historia inmediata. El fracaso ha tenido dos vertientes: empresarial y de interés en sus contenidos. En el primer punto porque no se ha sabido, o no se ha querido por falta de fe en el producto, rentabilizar la inversión económica y la promoción de que fue objeto su amago de salida al mercado. En el segundo apartado porque la calidad media de sus contenidos no la hubieran hecho acreedora del favor popular. Claro, que tampoco se le ha dado la oportunidad de tomar una velocidad de crucero y se ha impedido a sus responsables llevar a puerto la reestructuración y ampliación que sabemos tenían en mente con vistas a consolidar su presencia en los quioscos. ¿Tendrá razón Manel Fontdevila al afirmar que la rica tradición humorística de nuestro país está condenada a desaparecer sin solución de continuidad?

Eduardo García Sánchez

Murió Florenci Clavé, cronista de la III Guerra Mundial

El pasado 27 de agosto falleció Florenci Clavé i Jové, otro nombre desconocido para el grueso de los aficionados, otro de esos autores del exilio cuya obra, desarrollada en su mayor parte en el mercado francés, está aún sin recuperar.
Nacido en 1936, comenzó a publicar de forma profesional en 1955 (en la revista *Alex*). No tardó en unirse al equipo de Selecciones Ilustradas, a través del que trabajó durante un tiempo para Gran Bretaña (en revistas como *Glamour* o *Valentine*, de Amalgamated Press). El trabajo empezó a escasear, no obstante, y el ambiente mezquino y oscuro de la dictadura se le hace irrespirable. Decide instalarse en Francia, donde pronto comienza a colaborar en la legendaria revista *Pilote*. Estamos a mediados de los años 60, y al otro lado de los Pirineos hay una respetable colonia española en la que destacan nombres como Parras o Ribera. Pronto se contaría con la firma de Clavé en las publicaciones más destacadas del mercado galo: *Pilote*, como ya hemos señalado, pero también *Circus*, *Fluide Glacial* o *Charlie Mensuel*, de la mano de guionistas de la talla de Godard, de Vidal o Grépal, de Dieter, Alessandrini, o bien trabajando sobre argumentos propios. Siempre, en fin, entre la élite del medio. (También habría que señalar que sus convicciones políticas le llevaron a colaborar bajo el seudónimo de Clajov para el diario *Action*, editado a pie de barricada en el 68, así como a desarrollar una callada labor de colaboración en diferentes publicaciones panfletarias del maoísmo español.)
Cuando a principios de los años 80 decide regresar a España, donde su hermana Montse desarrollaba de forma callada una inteligente historieta de lo cotidiano (enmarcada, de una u otra forma, en un cierto feminismo militante), colabora con publi-

caciones como *El Papus* (*Crónicas de la III Guerra Mundial* o *Scanner*), *Cimoc* (donde, tras su colaboración en el proyecto colectivo *La Guerra Civil Española*, sobre guiones de Víctor Mora, publicará *Alias Lázaro*, con guión propio) e incluso *Madriz* o, recientemente, *Interviú*, demostrando una permanente inquietud por mantenerse en primera línea y un vigor bastante más cercano a la transgresión que el de la mayor parte de los jóvenes valores de la supuestamente nueva historieta española.

El cáncer nos arrebató el pasado agosto uno de los nombres importantes de nuestra historieta. Su estilo, que evolucionó de la minuciosidad artesanal a un elegante despojamiento no del todo ajeno a cierta caricatura (tras una temporada de pincel denso y dramático), no ha dejado seguramente huella en nuestros autores más nuevos. Lamentablemente. Nos quedan algunos títulos (*Crónicas de la III Guerra Mundial*, en Papel Vivo, o *Corre, hombre, corre*, de Ediciones B) y el recuerdo de su envidiable deseo de comunicar, que también lo era, claro, de vivir.

¡PUBLI-REPORTAJE!

¡SALUDOS TERRÍCOLOS!
EJEM... PERDÓN POR MI ESPAÑOL
EN FIN... A LO QUE IBA... MI NOMBRE ES DRÁNGOS, DESTRUCTOR DE MUNDOS Y TIRANO DESPOTA A TIEMPO PARCIAL...
¡REPARTIENDO MI TIEMPO LIBRE ENTRE CURSILLOS DE MACRAMÉ (DESPÓTICA, ESO SÍ) Y PARTIDOS AMISTOSOS DE FÚTBOL ENTRE COLEGAS DE LA PROFESIÓN!
...YA VEN... UNA VIDA SOLAZ Y DESPREOCUPADA QUE SE DICE..
¡A ESTO QUÉ ME VIENE RODRÍGUEZ SÁNCHEZ, EL ANIQUILADOR DE PROTO-MATERIA...!
¿NO LO CONOCEN? SU HOMBRE, EL DE "¡ESTA VEZ NO ESCAPARÁS CAPITÁN ANDRÓMEDA!"
¿NO?
...BUENO, LA CUESTIÓN ES QUE EL PIPIOLO ME ENSEÑA LA REVISTA QUE TIENEN VDS. EN SUS MANOS...
...Y ENTRE "ANDA, MIRA QUÉ CURIOSO" Y "VAMOS A VER SI SALE PACO SERATOCASTER" ¡PUES QUÉ NOS LA LEEMOS DE UN TIRÓN!
...¡Y OYE, QUÉ MENUDO VICIO ME COGIDO A LOS TEBEOS!
DESDE ENTONCES ME DEJO EL SUELDO EN MIENTRAS ESPECIALIZADAS Y SOY UN ASIDUO A LOS SALONES QUE SE ORGANIZAN A LO ANCHO Y LARGO DE LA GALAXIA
¡DE HECHO, AHORA PUEDO DISTINGUIR ENTRE UN ENCUADRE DE LIEFELD Y UN TEXTO TEÓRICO DE UMBERTO ECO!
¡GRACIAS AMIGOS DEL U!
...OIGAN, ¿Y PODRÍAN DECIRME CÓMO CONSEGUIR NÚMEROS ATRASADOS?

¡no faltaría más, hombre!

CAMALEÓN EDICIONES pone a tu disposición los números atrasados de ésta, tu revista amiga, escribiendo a la siguiente dirección:

El Boletín. Carlos González Fernández
Cerdeña, 112, 3º 4ª 08018 Barcelona

el primo americano

ray mescallado

EL TERROR Y EL ESTADO DE LA INDUSTRIA

El último Gran Acontecimiento en la industria del cómic americano ha sido la venta por parte de Jim Lee de los WildStorm Studios a DC Comics. DC ha sido astuta al elegir WildStorm. No existe una línea mejor en el *mainstream* (es decir, superhéroes y géneros relacionados) fuera de Marvel y DC. No importa que lo que esté sacando WildStorm actualmente no sea demasiado bueno. *Gen 13* lleva años en un bache, *Wildcore* está muerto, *C-23* directamente es basura, y lo más interesante del *Divine Right* de Jim Lee es adivinar cuándo saldrá el próximo número. El sello Homage también está en un bache, debido a que *Leave It To Chance* y *Astro City* o bien salen esporádicamente o bien no salen nunca. La línea Cliffhanger parecía vagamente prometedora, pero da la sensación de que ya está dispuesta a implosionar. Todos estos títulos son títulos buenos para tenerlos en tu parrilla, pero si fueran lo único que WildStorm puede ofrecerle a DC, entonces diría que DC había sido timada.

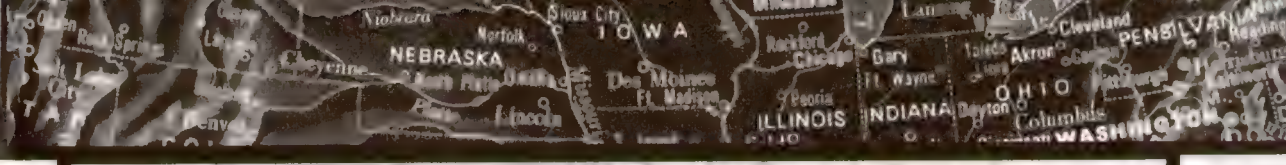
No, es la inminente línea de títulos WildStorm la que promete algunos de los mejores tebeos de superhéroes para 1999. Warren Ellis tiene su secuela de *StormWatch*, *The Authority*, con Bryan Hitch, además de *Planetary* (cuyo avance plantea la serie como un inteligente cruce entre *Astro City* y *Ruins*) con John Cassaday. El mejor dibujante trabajando actualmente para WildStorm, Travis Charest, regresa a unos remozados *WildC. A. T. S.* con el único inconveniente menor que supone la presencia del guionista Scott Lobdell. Y en un cruel giro del destino -mitigado por algunos juegos de manos legales que mantendrán a DC aparentemente fuera de cuadro- la nueva línea de comics de Alan Moore dará beneficios a una empresa con la que se ha negado a trabajar durante más de una década.

Pero no por esto deberíamos considerar a DC valiente u original. DC ya había hecho lo mismo anteriormente, cuando firmó un acuerdo con Milestone Comics que duró varios años. Pero en la historia más reciente -y la memoria en esta industria acostumbra a ser muy corta- éste es simplemente otro ejemplo de DC siguiendo los pasos de Marvel. Ya puestos, dan uno o dos pasos más, respaldados sin duda por el dinero de Time Warner, pero de nuevo están utilizando a Marvel como medida de Lo Que Hay Que Hacer. Al fin y al cabo, Marvel consiguió con éxito hacerse con los servicios de Jim Lee, Rob Liefeld y sus respectivos estudios para su etapa de Heroes Reborn. A continuación, la Casa de las Ideas procedió a obtener los servicios de Event Comics -los creadores de *Ash* y *Painkiller Jane*- para la línea actual de Marvel Knights. Tanto Heroes Reborn como Marvel Knights generaron una buena cantidad de propaganda y una notable subida en las ventas, cosas ambas que no pueden decirse de la relación de Milestone con DC.

Pero la cosa es aún mejor. Marvel dio continuidad a estas decisiones contratando a Chaos Comics para realizar la miniserie de cuatro episodios semanales *Supernaturals* durante este pasado mes de octubre. Cuando los autores de *Lady Death* y *Evil Ernie* se acuestan con Marvel, no puedo evitar acordarme de la canción country que dice que a la hora de cerrar todas las chicas son guapas. Es la vaharada de pánico mezclada con el olor del deseo, el temor a quedar como un idiota y el atractivo de apropiarse de las posesiones de los demás, no importa lo pequeñas o inapropiadas que sean. Y realmente lo que estamos contemplando en estas otras alianzas es algo similar, disimulado sólo por el mayor nivel de compatibilidad de las parejas involucradas.

Semejantes viajes de regreso a la seguridad corporativa también se están produciendo entre los autores individuales; aunque a esa escala, evidentemente, parece mucho más leve. Aunque es frustrante pasarse seis meses sin un *Astro City* nuevo (especialmente al inicio de una historia en varios capítulos), no se puede culpar a Kurt Busiek por escribir cuatro títulos diferentes en Marvel, teniendo en cuenta el calibre de los personajes (*Vengadores, Iron Man* y sus propios *Thunderbolts*) y autores (George Pérez y Carlos Pacheco) con los que trabaja. George Pérez ha dejado de momento *Crimson Plague* para trabajar exclusivamente con Marvel. Y reconozcamos que es difícil evitar una sonrisa ante la mezquina venganza de Erik Larsen al sustituir a Peter David en *Aquaman*, o sentir una tibia curiosidad por saber exactamente qué va a hacer con *Lobezno*. Pero, una vez más, uno tiene la sensación de que estas decisiones se toman tanto por pragmatismo -las ventas de los títulos de Busiek en Marvel son más seguras que las de *Astro City*, que es mejor colección- como por un deseo de cumplir con sueños de *fanboy*. Esta gente necesita poner el pan en la mesa, y sinceramente no me imagino *Savage Dragon* produciendo suficiente para mantener a Larsen cómodamente con el estilo de vida que haya elegido llevar.

No sólo vivimos tiempos interesantes, sino también tiempos altamente frustrantes. Me alegro por WildStorm y Jim Lee, siento respeto por la astuta deci-



sión de DC y tengo miedo de las posibles reacciones de Marvel e Image ante esta alianza.

Sin embargo, a estas alturas de poco me sirve intentar adivinar las acciones de Marvel o DC, o profetizar la muerte de Image, por más que tal óbito me llenaría de felicidad, ahora que la mejor editorial dentro de ese colectivo ha encontrado un puerto seguro donde cobijarse de los caprichos del mercado. Se me ocurren algunos escenarios absurdos -¡Marvel se alía con Top Cow! ¡Event Comics se convierte en subsidiaria de Marvel! ¡Image vuelve a ampliar su "no línea" de comics en blanco y negro! ¡Jim Shooter ve la oportunidad de crear una nueva editorial de comics!- y puede que algunos de ellos acaben haciéndose realidad. Pero el mercado es demasiado impredecible, las actitudes cambian demasiado fácilmente desde el desafío aterrorizado al miedo aterrorizado y la resignación aterrorizada, y existen serias dudas sobre las capacidades de varios jugadores importantes en la industria para tomar decisiones (principalmente, Marvel y sus infortunios con Toy Biz y post-bancarrota).

Se pueden hacer algunas suposiciones razonables, pero no son excesivamente destacables. Para empezar, lo que probablemente estamos contemplando es un realineamiento del mercado como dominio de las Dos Grandes. DC y Marvel vuelven a ser los dos únicos editores dominantes en el mercado directo, sin ninguna competencia auténtica a la vista. Los fundadores que quedan en Image -Todd McFarlane, Marc Silvestri, Erik Larsen y el completamente insignificante Jim Valentino- aún mantienen una porción de mercado sustancial, pero el impacto colectivo disminuye considerablemente con la pérdida de WildStorm. La consecuencia es que su influencia sobre el mercado directo disminuirá en la misma medida. ¿Y quién más queda? Acclaim se ha autoeliminado del mercado, y aunque Dark Horse mantiene su éxito con dos nichos de mercado -series licenciadas como *Star Wars* y traducciones de manga como *¡Oh mi diosa!*- de ninguna manera están a la par de los otros.

Si las Dos Grandes se fortalecen -aunque su fuerza la obtengan en parte del trabajo duro de otros editores- al mercado le resultaría más fácil recuperarse. O mejor, siendo realistas, semejante centralización renovada frenaría el declive de la industria hasta que ocurra algo verdaderamente significativo que arranque en segunda la industria del cómic. Hipotéticamente, la reemergencia de las Dos Grandes significará que los libreros podrán concentrarse mejor en el amplio espectro de productos que DC y Marvel pueden ofrecer. A cambio, DC y Marvel podrían ser lo bastante listas para invertir más dinero en inteligentes campañas de marketing y en programas de difusión entre el público. Las que más sufrirían a resultas de esta atención serían las editoriales pequeñas que se ocupan de títulos de similar estilo *mainstream*, como *Deity* y *Weasel Guy*. Francamente, cuanto antes desaparezcan mejor: son comics por debajo de la media que no hacen más que saturar un mercado reducido, distrayendo innecesariamente a los libreros con su basura. No es que las Grandes Editoriales no publiquen mierda, pero al menos su mierda tiene un nivel de mediocridad relativamente superior.

En cuanto a las llamadas alternativas, tales como Fantagraphics y Drawn & Quarterly, también sufrirán un poco, pero no tanto como creen algunos. A estas alturas en la industria, la mayoría de los libreros o bien han abandonado el cultivo de ese mercado particular o bien se han comprometido de alguna manera con su crecimiento. Apostaría a que la mayoría de las tiendas ven las alternativas como absolutamente necesarias o como algo en lo que no merece la pena gastar tiempo y dinero, y hacen sus pedidos de acuerdo a ello. No se puede decir lo mismo del género de los cutres *mainstream* autoeditados, que ocupan el peligroso terreno intermedio que los libreros están dispuestos a sacrificar.

En resumen, el declive continuado de la industria del cómic americano no ha cambiado significativamente con los acontecimientos de los últimos meses. Como mucho, se producirá una limpieza y una consolidación. Lo que estamos viendo con estas alianzas -Marvel y Event, Marvel y Chaos, DC y WildStorm- son sólo síntomas, barómetros del clima de la industria, pero no auténticos cambios en el mismo clima. Y para ser sinceros, si lo pienso demasiado -y últimamente me he encontrado pensándolo más de lo que debería- siento como si me estuviera volviendo loco, siento que es necesario que se haga algo, pero no tengo ni idea de quién podría hacerlo ni qué es exactamente lo que debería hacerse. El pesimismo propone una salida fácil, mientras que el optimismo parece insoportablemente estúpido. La actitud de espera es la única que tiene sentido, pero también favorece la pasividad que es la ruina del mercado.

Suspendida en el limbo, esperando a que se caiga el otro zapato. Ése es el estado de la industria ahora mismo, y su estremecedora similitud con las Guerras de la Distribución -el suspense y el horror de ver una industria alimentándose de sí misma y debilitándose progresivamente- no supone ningún consuelo. Espero que para cuando tenga que escribir la próxima columna se haya anunciado algún nuevo acontecimiento, que diligentemente diseccionaré para mis lectores. Pero lo que más temo, sin embargo, es que realmente no ocurra nada, que nada sea lo que ha estado ocurriendo, y que el declive continuo seguirá hasta que el cómic americano toque fondo. Permanezcan sintonizados, si pueden soportarlo.

Francisco Naranjo

Journal d'un album

DUPUY y BERBERIAN

UNO

Si pienso en historieta no me viene a la cabeza la riqueza potencial de un medio aún a medio descubrir, ni la audacia de los exploradores en vanguardia que desbrozan rutas nuevas, fronteras inéditas. Ni tampoco, desde luego, los productos clónicos de usar y tirar, vacuos e insípidos. (Y sin embargo todo se incluye en el concepto, todo tiene además un público, una función, una razón de ser.) De la misma forma que para mí el cine es una comedia de Wilder o *Historias de Filadelfia* o la fascinación sombría de *La mujer pantera* y nunca una cosa grande y trascendental, la historieta son unas páginas de *Monsieur Jean*, una secuencia muda del *Bloodstar* de Corben, el paisaje minimalista de *Krazy Kat* o la deliciosa perplejidad de Munro. Momentos, en definitiva. Que es lo que importa.

Lo que sigue es una serie de datos, reflexiones y apreciaciones en torno a Dupuy, Berberian y sus obras. Los lectores viejos sabrán ya de mi antigua devoción por su actual serie, *Monsieur Jean*, y tendrán seguramente una idea de lo que se les avecina en las próximas páginas. Puede que los nuevos, si se quedan, aprendan algo.

DOS

Charles Berberian y Philippe Dupuy nacieron en 1959 y 1960, respectivamente (el primero, por cierto, nada menos que en Bagdad), y si bien su fulgurante irrupción en el mercado se llevó a cabo en 1985 de la mano de Magic Strip (la vieja colección Atomium, emblemática de una manera de entender la historieta, de toda una época, y cuya influencia llegó incluso a nuestro terruño: ahí está la exquisita Colección Imposible del arrebatado Porcel, que nos dejó más de un título irrebatible), ambos llevaban ya lo suyo en campos como

la publicidad o la ilustración profesional, además de haberse recorrido la mayor parte de los fanzines de la época. Será precisamente en la redacción de una de esas publicaciones (*Band'apart*) donde se conozcan, y será muy poco después cuando dé comienzo su fructífera colaboración, en las páginas del envidiable *P.L.G.P.P.U.R.* Después vendría el álbum de Magic Strip (*Le petit peintre*, del que hablaremos más abajo), *Fluide Glacial* (con los que editarán tres libros), sus primeros contactos con L'association ya en los 90 y su desembarco, parece que definitivo, en la legendaria escudería de Les Humano•des Associés con la última entrega de *Le Journal d'Henriette* y la que hasta hoy es, a mi juicio, su serie más redonda (y la mejor razón que se me ocurre, hoy por hoy, para aprender francés): *Monsieur Jean*, de la que han publicado cuatro libros.

En cuanto a su manera de trabajar, la cosa es bastante más compleja que una mera suma de guionista y dibujante. Parece que la colaboración abarca todas las etapas de creación, desde la definición de los personajes o la escritura de los diálogos al lápiz y la tinta, pasando por el diseño de interiores o el *layout* de la página (podemos vislumbrar una parte del proceso en el delicioso *Journal d'un album*, el libro que en torno a la creación de la tercera entrega de *Monsieur Jean* publicaron con L'association: un ejemplo espléndido de que lo autobiográfico no pasa necesariamente por el propio ombligo). Una simbiosis, por así decir, poco común en el campo de la creación artística. Pero pasemos a lo que de verdad importa: las obras.

TRES

Como ya se ha dicho, su primer álbum se tituló *Le petit peintre* y apareció en 1985 en la prestigiosa colección Atomium de la editorial Magic Strip. La colección (libros de pequeño tamaño, editados en tapa dura y con lomo de tela) constituyó en su momento poco menos que la imagen fundacional de una cierta manera de entender la historieta, la cristalización perfecta de los postulados de la renacida línea clara de los 80, con su reivindicación de la aventura, su lúdico espíritu autorreferencial (que algunos han calificado de posmoderno: un concepto demasiado serio, me parece, para el ánimo juguetón de los autores) y su amor por la forma como vehículo, también, comunicante. En ella aparecieron gente de la categoría de Chaland o Clerc, y no tardó en abrirse también a las generaciones posteriores, con títulos de Avril o el que nos ocupa de los jóvenes Dupuy y Berberian, una pequeña fábula llena de una poesía cruel heredada directamente de las producciones de la UPA (a las que también debía mucho el grafismo, cercano al primer Feiffer y no muy lejos del universo de Sempé). Disfrazado de divertida reflexión en torno a las vanidades del mundo del arte contemporáneo, *Le petit peintre* constituyó un debut demoledor por la extrema simplicidad y la madura limpieza de su ejecución, además de por lo que de preludio gozoso tenía.

En 1987 aparecería *Graine de voyous*, su segundo álbum, de la mano de Audie (la editora de *Fluide Glacial*). Se trata en esta ocasión de una recopilación de piezas cortas aparecidas en la revista madre (que por aquí pudimos leer en la segunda etapa de *Cairo*, por cierto), protagonizadas por un trío de chavales empeñados con sus pequeñas gamberradas en la poética demolición de la *grandeur* con que sus mayores se empeñan en amargarles la vida. De nuevo la infancia, de nuevo la rebeldía minúscula y de nuevo el humor, más directo esta vez, menos etéreo. Y los músculos autorales en pleno desarrollo, probando, buscando siempre, cada página una pregunta, un experimento.

Siempre con *Fluide Glacial*, siempre quemando etapas de aprendizaje, en 1988 y 1989 ven la luz los dos primeros libros de *Le journal d'Henriette* (Audie). Otra vez la infancia, de la mano ahora de una jovencita con aspiraciones artísticas a la que seguimos en su perpetua búsqueda de certezas en un mundo dominado por la perplejidad y, también, por la tiranía imbécil de los mayores. Lectores privilegiados de su jugoso diario, contemplamos la vida a través del periscopio agridulce que la tierna Henriette nos ofrece, una vida repleta de pequeñas alegrías, de miserias insignificantes y de vastos desiertos emocionales que cruzar, el cuaderno apretado contra el pecho. Nada es igual después de compartir algunas páginas con ella, sus ilusiones, sus descabelladas visiones.

Ya en 1990 publicarán, en un sorprendente golpe de timón, *Klondike* (Milan), una aventura que se desarrolla a finales del pasado siglo entre las crueles

Clegg
General Store
ÇA Y EST, ÇA ME REVIENT MAINTENANT LE P'TIT FRANKY ON A FAIT UN BOUT D'CHEMIN ENSEMBLE. LA DERNIÈRE FOIS QUE J'L'AI VU C'ÉTAIT À LAK BENETT.

nieves de Alaska. Un libro deudor del maestro Chaland, sin duda, pero también (sobre todo) del Le Gall de *Theodore Poussin*. Nos hallamos ante una aventura de corte clásico (si bien, no lo olvidemos, gente como el mencionado Chaland o Yann, el otro gran dinamitador, han trazado ya los nuevos mapas del género) que desde las primeras páginas, inevitablemente, se ve sometida al asalto del peculiar romanticismo que impregna todo lo que Dupuy y Berberian firman. Los constantes sueños del protagonista, la caracterización de los personajes, el recurso a un humor inconfundible, convierten *Klondike* en una obra absolutamente personal, a pesar de encuadrarse en un género en el que uno no habría ubicado nunca a los autores (lo que no deja de ser muestra de su invencible versatilidad).

CUATRO

1990 verá también la edición de *Le chat bleu* (Comixland), pero será el año siguiente cuando aparezca (además de *Les héros ne meurent jamais*, su primera colaboración con L'association, y de *Le destin d'Henriette*, tercera y última entrega de las aventuras de la joven aspirante a escritora) *Monsieur Jean, l'amour, la concierge*, el primer álbum de la que es su actual serie (el inicio, también, de su etapa más creativa, madura y estimulante).

Monsieur Jean es un joven escritor (de una única obra, *La table d'ébène*) al que seguimos por un París estilizado y deliciosamente intrascendente arrancado de los *cartoons* del Inspector. Los álbumes (cuatro, hasta la fecha) son una crónica amable y accidental de su vida cotidiana, de sus relaciones personales, de su fascinación por determinadas mujeres, por ciertos paisajes, de su fidelidad a los amigos (a pesar de tantas pequeñas catástrofes). Y son también el relato irónico del paso de una juventud liviana y un poco inconsciente a una madurez perpleja y aterrada (inolvidables las primeras páginas del segundo tomo, una hilarante ilustración de la crisis de los 30). Como denominador común, el humor y la sencillez, la aparente falta de pretensiones. Una poesía que hunde sus raíces en la sinceridad de una puesta cuyas complejidades (que las tiene, y en abundancia) se camuflan en la frescura frágil de lo intrascendente. A lo largo de los ocho años que viene durando la serie hemos sido testigos privilegiados de la maduración no sólo de los personajes (que también, y es éste uno de sus mayores atractivos), sino de los autores y hasta de nosotros mismos. Comprobar con los libros entre las

Monsieur Jean:
Vivons heureux sans
en avoir l'air

Monsieur Jean: l'amour, la concierge

manos la espectacular evolución de Dupuy y Berberian (una evolución que no traiciona en ningún momento, eso sí, la atmósfera creada en la primera entrega) da idea no ya del paso del tiempo (y de lo mayores que vamos siendo, una reflexión que compartiría sin duda el mismo Jean): nos permite sentirnos partícipes, de una u otra forma, del crecimiento espectacular de dos autores sólidos y creativos como pocos, ajenos a modas y corrientes, empeñados en la construcción de una obra coherente y orgánica, honrada y respetuosa con el lector. Una obra por la que cualquier persona cabal daría un brazo. O los dos.

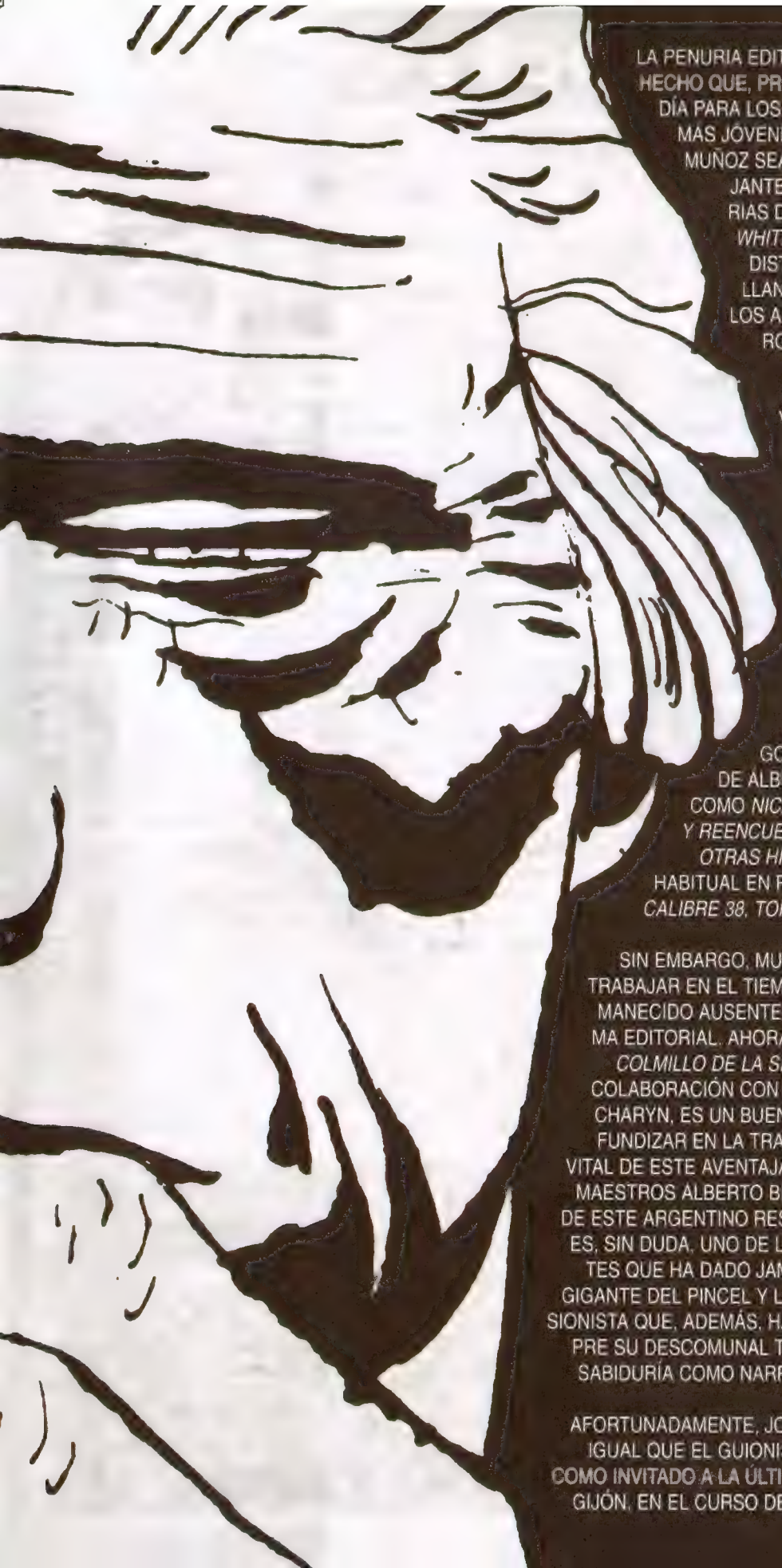
Los libros, ya se ha dicho, son cuatro: *Monsieur Jean, l'amour, la concierge* (1991), *Les nuits les plus blanches* (1992), *Les femmes et les enfants d'abord* (1994) y el reciente *Vivons heureux sans en avoir l'air* (1998), editados todos por Les Humano•des Associés. Convendría, para ir terminando, señalar el importante salto cualitativo que se produce entre los dos últimos. En 1994, al mismo tiempo que aparece la correspondiente entrega de *Monsieur Jean*, L'association publica *Journal d'un album*, una suerte de experimento autobiográfico que narra, entre otras cosas, el proceso de creación de *Les femmes...* Se trata de un librito de pequeño formato (y presentación exquisita, ni que decir tiene), en blanco y negro, en el que por fin podemos comprobar las diferentes personalidades plásticas de los autores y en el que somos testigos de una especie de exorcismo gráfico que dará lugar, casi cuatro años después, a la espectacular libertad formal que cada plancha de *Vivons heureux...* transpira. Es seguramente este cuarto álbum de la serie el más complejo, el más bello y maduro. La narración es unitaria (los anteriores se articulaban en distintos capítulos de extensión irregular) y el trazo esponjoso se deja hechizar por un minimalismo perturbador y rebosante de clase. Por fin el protagonista se enfrenta cara a cara consigo mismo y su miedo al compromiso. Frente a él, aguardando, Cathy. ÀCómo podría nadie no dejarse atrapar? (Impagable, por cierto, el breve paisaje neoyorquino. Y, de nuevo, la fidelidad a una atmósfera, la insistencia en la comedia romántica.)

Un aligator pour la vie

CINCO

Rodeado de los álbumes que he ido repasando para la redacción de este texto que sigue quedándose cojo (es tan difícil comunicar el entusiasmo amable que casi cualquier cosa firmada por Dupuy y Berberian acaba por provocarme), no puedo evitar pensar que a lo mejor no hay tanta gente al otro lado dispuesta a dejarse enamorar por una propuesta tan alejada de las modas y tendencias recientes. Volver a llorar por la paupérrima condición de nuestro mercado sería una reiteración imperdonable a estas alturas, de manera que cerraré con un par de notas: primero, como ya he señalado antes, recordar que algunas historietas de la primera etapa de nuestros autores se publicaron en el *Cairo* postnavarro (buscadlo, a lo mejor encontráis otras cosas que os interesen; las había, y en abundancia), y segundo, que la editorial Edelvives publicó el pasado año en su colección Ala Delta Internacional un librito titulado *Un caimán para toda la vida*, ilustrado por ellos (no es un trabajo brillante, pero es lo que tenemos). Desengañémonos: hay que aprender francés.

UNA ENTREVISTA DE DAVID MUÑOZ
TRANSCRIPCIÓN: ESTHER MUÑOZ



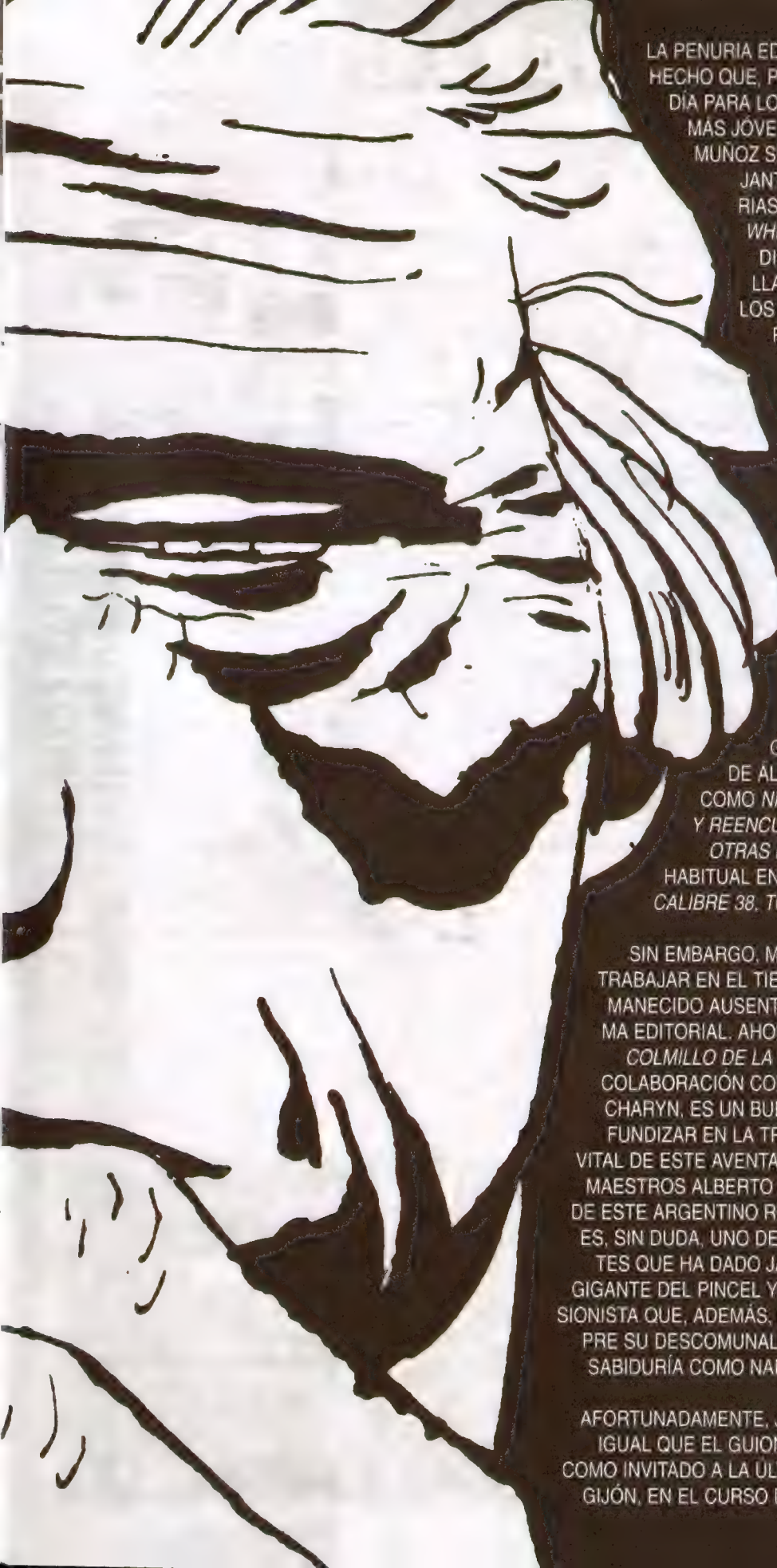
LA PENURIA EDITORIAL QUE VIVIMOS HA HECHO QUE, PROBABLEMENTE, HOY EN DÍA PARA LOS LECTORES ESPAÑOLES MÁS JÓVENES EL ARGENTINO JOSÉ MUÑOZ SEA ÚNICAMENTE EL DIBUJANTE DE UNA DE LAS HISTORIAS DEL *BATMAN BLACK AND WHITE* QUE RECIENTEMENTE DISTRIBUYÓ VID EN CASTELLANO. SIN EMBARGO, PARA LOS AFICIONADOS QUE VIVIERON EL BOOM DEL CÓMIC ADULTO DE LOS AÑOS 80, EL NOMBRE MUÑOZ VA UNIDO INDISOLUBLEMENTE AL DEL GUIONISTA CARLOS SAMPAYO, CON EL QUE HA TRABAJADO DURANTE CASI 25 AÑOS Y JUNTO A QUIEN CREÓ A SU PERSONAJE MÁS EMBLEMÁTICO: EL DESENCANTADO DETECTIVE PRIVADO ALACK SINNER, PROTAGONISTA DE UNA DECENA DE ÁLBUMES INDISPENSABLES COMO *NICARAGUA, ENCUENTROS Y REENCUENTROS* O *VIET-BLUES Y OTRAS HISTORIAS*, Y PRESENCIA HABITUAL EN REVISTAS COMO *TOTEM CALIBRE 38*, *TORPEDO* O *EL VÍBORA* DE AQUELLA ÉPOCA.

SIN EMBARGO, MUÑOZ NO HA DEJADO DE TRABAJAR EN EL TIEMPO EN EL QUE HA PERMANECIDO AUSENTE DE NUESTRO PANORAMA EDITORIAL. AHORA QUE NORMA EDITA *EL COLMILLO DE LA SERPIENTE*, SU PRIMERA COLABORACIÓN CON EL NOVELISTA JEROME CHARYN, ES UN BUEN MOMENTO PARA PROFUNDIZAR EN LA TRAYECTORIA ARTÍSTICA Y VITAL DE ESTE AVENTAJADO DISCÍPULO DE LOS MAESTROS ALBERTO BRECCIA Y HUGO PRATT, DE ESTE ARGENTINO RESIDENTE EN MILÁN QUE ES, SIN DUDA, UNO DE LOS MEJORES DIBUJANTES QUE HA DADO JAMÁS LA HISTORIETA, UN GIGANTE DEL PINCEL Y LA ILUMINACIÓN EXPRESIONISTA QUE, ADEMÁS, HA SABIDO PONER SIEMPRE SU DESCOMUNAL TALENTO GRÁFICO Y SU SABIDURÍA COMO NARRADOR AL SERVICIO DE GRANDES HISTORIAS.

AFORTUNADAMENTE, JOSÉ MUÑOZ ACUDIÓ, AL IGUAL QUE EL GUIONISTA CARLOS SAMPAYO, COMO INVITADO A LA ÚLTIMA SEMANA NEGRA DE GIJÓN, EN EL CURSO DE LA CUAL SE CELEBRÓ ESTA ENTREVISTA.

Muñoz

UNA ENTREVISTA DE DAVID MUÑOZ
TRANSCRIPCIÓN: ESTHER MUÑOZ



LA PENURIA EDITORIAL QUE VIVIMOS HA HECHO QUE, PROBABLEMENTE, HOY EN DÍA PARA LOS LECTORES ESPAÑOLES MÁS JÓVENES EL ARGENTINO JOSÉ MUÑOZ SEA ÚNICAMENTE EL DIBUJANTE DE UNA DE LAS HISTORIAS DEL *BATMAN BLACK AND WHITE* QUE RECIENTEMENTE DISTRIBUYÓ VID EN CASTELLANO. SIN EMBARGO, PARA LOS AFICIONADOS QUE VIVIERON EL BOOM DEL CÓMIC ADULTO DE LOS AÑOS 80, EL NOMBRE MUÑOZ VA UNIDO INDISOLUBLEMENTE AL DEL GUIONISTA CARLOS SAMPAYO, CON EL QUE HA TRABAJADO DURANTE CASI 25 AÑOS Y JUNTO A QUIEN CREÓ A SU PERSONAJE MÁS EMBLEMÁTICO: EL DESENCANTADO DETECTIVE PRIVADO ALACK SINNER, PROTAGONISTA DE UNA DECENA DE ÁLBUMES INDISPENSABLES COMO *NICARAGUA, ENCUENTROS Y REENCUENTROS* O *VIET-BLUES Y OTRAS HISTORIAS*, Y PRESENCIA HABITUAL EN REVISTAS COMO *TOTEM CALIBRE 38*, *TORPEDO* O *EL VÍBORA* DE AQUELLA ÉPOCA.

SIN EMBARGO, MUÑOZ NO HA DEJADO DE TRABAJAR EN EL TIEMPO EN EL QUE HA PERMANECIDO AUSENTE DE NUESTRO PANORAMA EDITORIAL. AHORA QUE NORMA EDITA *EL COLMILLO DE LA SERPIENTE*, SU PRIMERA COLABORACIÓN CON EL NOVELISTA JEROME CHARYN, ES UN BUEN MOMENTO PARA PROFUNDIZAR EN LA TRAYECTORIA ARTÍSTICA Y VITAL DE ESTE AVENTAJADO DISCÍPULO DE LOS MAESTROS ALBERTO BRECCIA Y HUGO PRATT, DE ESTE ARGENTINO RESIDENTE EN MILÁN QUE ES, SIN DUDA, UNO DE LOS MEJORES DIBUJANTES QUE HA DADO JAMÁS LA HISTORIETA, UN GIGANTE DEL PINCEL Y LA ILUMINACIÓN EXPRESIONISTA QUE, ADEMÁS, HA SABIDO PONER SIEMPRE SU DESCOMUNAL TALENTO GRÁFICO Y SU SABIDURÍA COMO NARRADOR AL SERVICIO DE GRANDES HISTORIAS.

AFORTUNADAMENTE, JOSÉ MUÑOZ ACUDIÓ, AL IGUAL QUE EL GUIONISTA CARLOS SAMPAYO, COMO INVITADO A LA ÚLTIMA SEMANA NEGRA DE GIJÓN, EN EL CURSO DE LA CUAL SE CELEBRÓ ESTA ENTREVISTA.

PRIMERAS LECTURAS, PRIMERAS VIVENCIAS

Ya has visto las entrevistas del *U*.

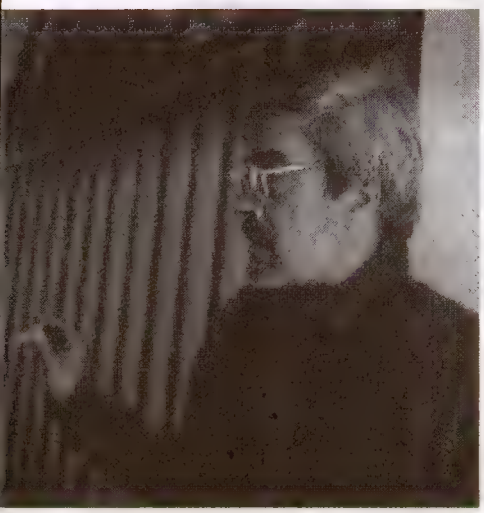
Son entrevistas río.

Sí.

Me tengo que sumergir en mi historia, a ver.

¿Cuáles fueron tus primeras lecturas de historieta? ¿Cuándo dijiste "me gusta esto, voy a hacer tebeos"?

Yo nací en el 42. Debería de tener cinco o seis años cuando me acuerdo que leía -digamos miraba, cinco años tenía, no sabía leer aún-, una historieta fascinante de la fábrica Disney de un matrimonio de insectos que vivía en un zapato de dos pisos en una especie de descampado donde los humanos tiraban toda una serie de cosas que no les servían: mantas, carreteles. Y estos bichitos eran absolutamente ecológicos, lo recogían todo y le daban nuevo uso, con las latas de sardinas hacían autos anfibios, con los zapatos hacían casas y usaban los carreteles de hilos como ruedas. Era una historia extraordinaria, nada se pierde, todo se vuelve a usar, modernísima, si queréis. Una de las historias más modernas que yo leí en el sentido que el ser humano se caracteriza por el desperdicio, además de por la estupidez, por el desperdicio. Yo corría a mi abuelo materno para que me leyera los globitos porque no sabía leer. Ahí más o menos me decanté con la posibilidad de mezclar dibujos y palabras. Y luego ya pasando más adelante, dibujaba siempre, copiando los monitos de Disney. En ese momento mi familia tenía un respetable buen pasar, tuve una infancia muy agradable a los diez u once años. En esa época ya me dedicaba a la así llamada historieta de aventuras.



Arriba: José Muñoz hoy. Debajo: La revista Misterix (1962). Revista semanal editada en formato apaisado. Esta portada corresponde al número 715.

¿Tan joven?

Sí, había una revista que se llamaba *Misterix*, que era de Buenos Aires, donde trabajaban mucha muchachada italiana y argentina, con historias algunas ya escritas por Héctor G. Oesterheld en la Editorial Abril, como *El sargento Kirk*. De esa época más o menos yo vi mi primer Hugo Pratt, a los diez años. Y allí me impresioné muchísimo por la capacidad de excitación que tal cosa me daba, en la lectura, en la mirada. Y como consecuencia inmediata, a los 10 años empecé a pensar que me gustaría hacer historieta.

Entonces, a los 10 años ya lo tenías claro.

A los 12 clarísimo. A los 12 terminé con la escuela primaria argentina y fui inmediatamente a la Escuela, donde enseñaba Alberto Breccia. La Escuela Panamericana.

Contabas en una entrevista publicada en la revista inglesa *Speakeasy* que tu familia había tenido un bar hasta entonces.

En el Pilar, que era un pueblito a 50 kilómetros de Buenos Aires, donde viví de los 3 años hasta los 11.

Y en otra entrevista, en la revista *Ark*, decías que de pequeño recordabas en el bar de tu padre enfrentamientos constantes entre radicales y peronistas.

Pilar ya empieza a ser engullido por la pampa, que es una realidad inconmensurable, inmediata, infinita, inmediatamente te engulle la pampa. Y en ese pueblo ensoñado pasé una infancia perdida en la inmensidad del paisaje. Argentina es un grandísimo país. Puedes tener una infancia de juego con espacios infinitos. Yo agradezco los recuerdos de esta infancia desperezada, tranquila y juguetona que tuve en estos espacios inmensos, es un gran apoyo de mi vida sensible. Cada vez que vuelvo, últimamente voy y me sumerjo en la pampa, me dejo engullir por ella, me dejo ir hasta los límites del país, me voy para el norte, me voy para cualquier lado y la pampa infinita me recoge, me consuela, ¡Dios! Yo soy un niño de las orillas de la ciudad, un orillero, termina la ciudad y empieza la pampa, ésa es mi circunstancia, que vivo en las orillas, soy un fronterizo. Entonces allí en ese momento en los años 50, cincuenta y pico o así, había tensión política entre el partido radical y el partido peronista, que este último estaba en el gobierno. La muchachada, los pesados, los gorilas, los pegadores a sueldo de los comités de los parti-

dos, iban a los bares, viste, bares de hombres. El bar de mi padre allí en el Pilar enfrente de la plaza, el bar la Marta. Una vez hubo un follón descomunal entre los gorilas y terminaron todos presos. Se empezaron a agredir y hubo heridos de cuchillo y siguieron peleando fuera, cargó la policía y todos adentro. En el bar yo iba los mediodías a llevarle la comida a mi padre. La casa estaba a 500 metros, yo llegaba con los dos platitos caminando rápidamente para que la comida no se enfriara, después él se ponía a comer y yo me ponía a pasear por el bar y debajo del banco veía un cajón así, grande, de madera, lleno de revólveres y cuchillos, la gente tenía que dejar las armas al entrar.

YO AGRADEZCO LOS RECUERDOS DE ESTA INFANCIA DESPEREZADA, TRANQUILA Y JUGUETONA QUE TUVE EN ESTOS ESPACIOS INMENSOS, ES UN GRAN APOYO DE MI VIDA SENSIBLE

El peronismo ha marcado la historia política de Argentina.

Tú piensa un poco en un franquismo un poco menos cruento porque la circunstancia fue menos cruenta. Yo no quiero andar comparando y decir que es lo mismo, pero si vos pensases en una estructura caudillesca, hipócrita y demagógica, pensad en Franco y vas a entender algo.

Y todavía está presente.

En todos los países humanos donde hay militares, donde hay situaciones de crisis, el caudillismo es una amenaza al acecho siempre. Pero después en Argentina hemos tenido esta especie de deriva militar, donde los militares posteriores todos soñaron con ser el nuevo Perón, el nuevo dirigente militar. En Argentina lo que se trató es de eliminar la cultura y aledaños, los militares y la cultura no tienen nada que ver, nunca lo han tenido, y entre los latifundistas y los militares la Argentina ha quedado bastante dañada porque lo que han tratado siempre estos dos poderes aliados, a veces en competencia, es evitar que el pueblo argentino se transformen en personas. Es difícil, es hacer de la vida una mala historieta en vez una historieta de santo y esto en cierta manera lo han conseguido.

ALBERTO BRECCIA Y LA ESCUELA PANAMERICANA

¿La Escuela de Breccia era como la Escuela de Artes y Oficios en España o se centraba en la historieta?

Era privada. Los dueños eran un par de capitalistas que tenían amistades en el mundo de la historieta, de la ilustración y las artes aplicadas de Buenos Aires, que habían reclutado siguiendo el modelo de la Escuela de los 12 famosos artistas de Estados Unidos y habían hecho una especie de copia, digamos. Entre los artistas estaban Breccia, Rodolfo Claro y gente de publicidad y de la ilustración. Yo me apunté al curso de historieta. Pagaba un dinero mensual, en ese momento mi familia lo tenía, y hasta los 12 ó 13 estuve en esa Escuela, aprendiendo.

¿Cuando te fuiste a estudiar a la Escuela Panamericana te quedaste a vivir en Buenos Aires?

No, en otro pueblito más cercano, menos campeano, diferente, con mucho emigrado rubio. Tomaba el tren desde allí hasta el centro para ir a la Escuela.

Y ya en la Escuela, ¿qué recuerdas de las clases de Breccia, qué significaron para ti siendo tan chaval?

Yo estaba obviamente fascinado. Al principio hacíamos dibujo de modelo. Estábamos en una clase como pollos, en una habitación minúscula con una serie de gradas y todos los tipos como pollos agarrados a un palo dibujando modelos. Fue la primera vez que vi una mujer desnuda, por ejemplo. Me acuerdo que la tensión que recorría la Escuela Panamericana era... [*risas*]

Portada del número seis de Hora cero. Incluye la serie de Oesterheld y Hugo Pratt Ernie Pike.

animal, en el buen sentido. Era todo gracioso, estaba sorprendidísimo, el centro, el dibujo, ver a los profesores, a Alberto Breccia en carne y hueso, a Hugo Pratt que llegaba vestido de deportista con Breccia, con sus pantalones de montar, la mirada azul, un tordo, un tío muy bien parecido. Entonces tenía uno de sus momentos estelares, era muy requerido, y tenía un tipo de carácter, de fascinación personal muy acentuada. Salía de mi casa y a la hora me encontraba en el mundo de las estrellas. Eran

impresiones emotivas profundísimas. Y después, a los dos meses más o menos, de la clase de modelo vivo me pasaron al sector especializado, donde Breccia nos daba un guión que él había ilustrado unos años antes, se llamaba *Jean de la Martinica*, y nosotros, 7 u 8 muchachitos bajo su dirección técnica, nos poníamos a hacer nuestra versión, a desarrollar una aventura en una de las islas de los dominios franceses en Centroamérica. Y aquello era aprender realmente. El viejo Breccia era un tipo de un carácter serio, huraño, con cierta tendencia a la cólera en cuanto veía o sentía una facisnonería, una estupidez, o una algarada de los jóvenes machitos, tan inseguros. El tipo sacra, el gran maestro, bigotito fino a lo cangero, peinado a la galletada, oliváceo de piel, oscuro, y de mirada dura. Era propio, un hombre de Buenos Aires.

Arriba: El Eternauta, de Solano López. DebaJo:Héctor G. Oesterheld nació en Buenos Aires en 1919 y escribió, entre otras muchas historietas, Sargento Kirk y Ernie Pike para Hugo Pratt y El Eternauta para Solano López, que posteriormente sería continuado por Alberto Breccia, con el que también crearía Mort Cinder y Sherlock Time. Desapareció en 1977 durante la dictadura militar argentina.

Tengo grabada una entrevista con él que me mandó un amigo argentino y me pareció un hombre muy duro hablando, muy serio.

No te dejaba escapatoria hacia autocondescendencias o fascinonerías varias. En cuanto te pones a enseñar... es como la amistad: las mejores amistades son las amistades que te dicen. Las amistades que te adulan, todo el chanterío, digamos, la imbecilidad facilona de la adulación, no es amistad, no es sentimiento claro. En el caso del viejo había a veces que aguantar algún que otro desplante, pero sumando o restando las cosas, prefiero un carácter así que la falsa amistad. Y siendo profesor, un sentido del deber moral te indica que es la forma de apreciar a la gente cuando estás transmitiendo técnicas, emociones. Entonces tenéis que ser responsable, capaz de desilusionar, capaz de despertar, capaz de, no de herir, sino de criticar de manera que esa persona salga de una especie de indolencia. Porque yo me encuentro a veces en mi experiencia de enseñante con mucha gente que lo que me pide es que le enseñe la coartada para no trabajar.

¿Has dado clases?

En seminarios, en Bélgica, Italia, Argentina, por donde paso, digamos, cosas concentradas, una semana o dos. Y me encuentro con mucha peretada, no con maldad, posiblemente creen que hay técnicas para evitar la frustración, el fracaso, el volver a hacer el dibujo. El aprender no es solamente el tocàr con una varita mágica y decir desde este momento vos vas a saber lo que no aprendiste. Tienes que aprender a hacer las cosas que vas a saber hacer, entonces es el camino doloroso. Como en todas las cosas, hay la fuerza de la obsesión que te llama a ejercer tu talento, tu deseo en un área determinada. Y bueno, ahí la obsesión tiene que ser fuerte para que te permita superar la frustración del aprendizaje. Porque el problema aquí es que el aprendizaje frustra, porque el aprendizaje quiere decir que antes no sabías, y hay poca gente que acepta que no sabe ni entre los llamados adultos. Entre los jovenzuelos es aún más, los tenéis que andar llevando hacia el camino de aprender el oficio de dibujar, el oficio de pensar cuando dibujan. Aprender los oficios, los oficios del vivir, el "*mistieri*", como se dice en Italia. Eso es lo que hacia el viejo Alberto tan bien.

SOLANO LÓPEZ Y HÉCTOR G. OESTERHELD

Luego, con 16 ó 17 años empezaste ya a trabajar con el dibujante Francisco Solano López.

A los 12 ó 13 años, cuando se cayó toda la estantería de mi familia, tuve que salir corriendo de casa a trabajar. Hice de obrerito por las noches, de ayudante de un taller privado. Era una pequeña empresa de obreros metalúrgicos y yo trabajaba como pinche y comía polvo de plomo todo el tiempo. Llevaba mis dineritos a casa, pero por los contactos que había tenido en la Escuela Panamericana empezaba yo a solicitar, "mira a ver si pueden...", iba a pedir que me sacasen de esa especie de infierno metalúrgico en el que había caído. Estuve hasta los catorce años, había conseguido dinero y aun así en casa había una situación terrible. Así que a los 14, 15, a través de la Escuela Panamericana, de Breccia, y de Pablo Pereira, otro profesor de allí, conseguí una entrevista con Solano López, que necesitaba un ayudante.

Inmediatamente me tomó, 15 años tenía yo, y ahí volví a entrar de vuelta en una cosa que más o menos me parecía mínimamente humana, después de esos dos años de obrerito.

Vaya experiencia, meterte tan joven en un trabajo así.

La vida sabe ser asquerosa, y digamos que no me quejo porque es una suave aventura. Fíjate las aventuras que la vida te proporciona. No se sabe quién escribe el guión de la vida, debe de ser un tarado, un imbécil, o un ser con un gran sentido del humor que se nos escapa. Entonces empecé a trabajar con Solano, ayudándolo. La primera cosa que me tocó fue hacer los fondos de *El Eternauta*. Trabajábamos todo el día. Yo viajaba, llegaba a las diez de la mañana por allí y me iba a las siete de la tarde para casa, contento como un pachá. Aprendía toneladas de cosas cada día, charlando con Solano, que es una gran persona.

Y Solano López, aunque en España es poco conocido, en Argentina era una estrella.

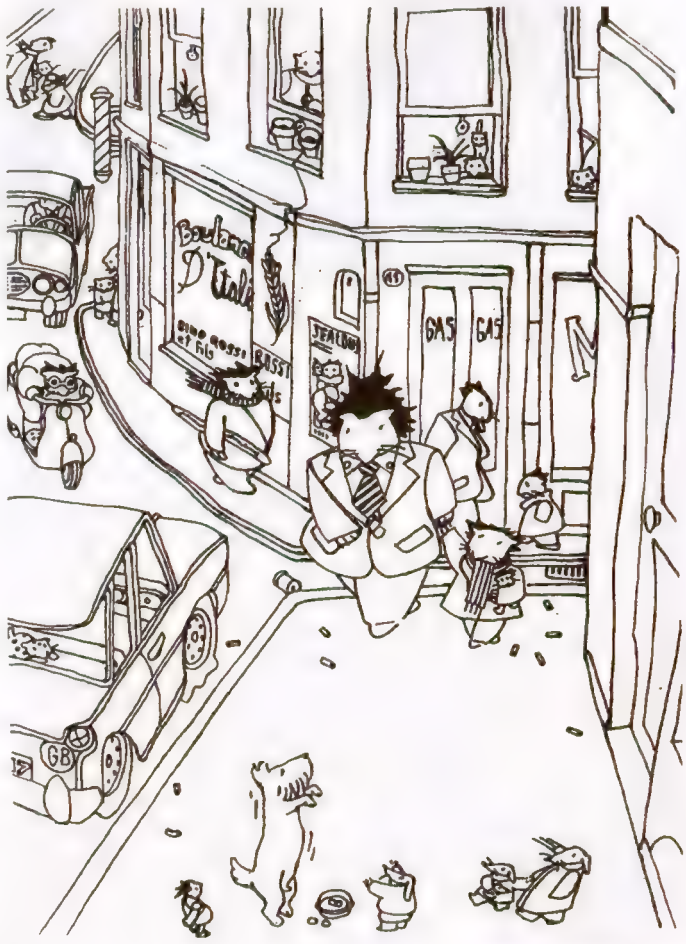
Era un poco una de las estrellas menos nítidas si queréis. Hablando del dibujo solamente, yo contemplaba los contrastes de blanco y negro, la pincelada gorda y artística de Pratt, la pincelada neta y casi metálica a veces de Breccia, y el trabajo de Solano era hecho con el pincel, pero con el pincel abierto, con el pincel seco, era menos nítido, sus líneas eran muchas líneas esbozadas una al lado de la otra con el pincel. Su trabajo era más bien de matices, de grises, de calidades de piel, tenía un golpe de pincel que parecía solamente suyo. Después, cuando aprendí más, aprendí a ver un poco la capacidad extraordinaria de Solano de tocar emotivamente con su pincel, con su lápiz, con su mirada. En *El Eternauta*, por ejemplo, si tú contemplas ciertas caras, ciertos paisajes, es la única persona que hizo un Buenos Aires mínimamente creíble en esos años, ningún otro lo pudo ni lo quiso hacer. En este asunto de la historieta, los muchachitos como yo estábamos todos pensando en el lejano oeste norteamericano, en historias europeas de guerra, en los exóticos continentes, toda la fascinación de la cosa exótica, de lo que no conocéis, entonces lo que estaba alrededor de nosotros no nos interesaba. Solano fue el antídoto que yo tomé casi en seguida y el efecto benéfico se dio bastante después, cuando empecé a entender también mi circunstancia real como dibujable. Eso fue una de las grandes enseñanzas de Solano. También tuve entornos exóticos, porque viste, claro, estábamos todos criados con films, literatura. Normal, uno soñaba con las praderas lejanas y miraba con un cierto estupor y una cierta irritación el entorno real. Es muy ridículo, pero es un problema de los chicos.

Llegaste con Solano en 1960.

En el 60, qué edad tenía yo, 18 años ya.

¿Pasaste de trabajar con Solano López a ilustrar ya tus propios guiones?

Con Solano estuve un par de años. Simultáneamente hacía otras cosas. Después seguí trabajando con él, pero gracias a llevar los trabajos de Solano y a mi conocimiento de Breccia y de Pratt, me fui acercando a la Editorial Frontera y en un momento determinado consideraron que me podían dar un guión de Héctor Oesterheld



Dibujo del Sketchbook publicado en The Comic Journal #126 (1989)

para dibujarlo.

¿Eran tebeos de guerra?

Una cosa de guerra, en la Segunda Guerra Mundial, norteamericanos contra japoneses en el Pacífico. Viste cómo en ese aspecto se nota digamos la estupidez de la juventud. Como buen chico aventurero, la guerra me pareció una aventura más, por eso van los chicos a la guerra y por eso los soldados son jóvenes, porque creen que es una aventura. Por qué te llevas a la gente al matadero, porque creen que les vas a llevar a un paseo. Y teníamos cierta adoración estética que hoy me tiembla el espinazo por la exhibición del macho viril armado. Pero esto lo

Precinto 56. (1963).

digo hoy. En aquel momento yo estaba fascinado por todos esos ambientes, por la guerra, y luego por la jungla, y por los mosquitos, y por el mar, por la playa, por el cielo. De todas estas cosas íbamos aprendiendo a mirar, porque dibujar es entender, dibujar es ver. Como de pronto, cuando vos escribís una palabra, apoyáis esta palabra sobre el papel y en ese momento la palabra te habla y ves lo que quiere decir, porque hoy mucha gente escribe sin saber lo que está diciendo. Hay veces que las palabras, las líneas, esta disciplina nuestra, digamos, del pensamiento manual, nos revela el fenómeno que estabas dibujando. Gran calmante, gran escuela de aprendizaje, el dibujo. Entonces yo estaba también medio loco, fascinado, repito esta palabra que no me gusta mucho pero bueno, por el mancherío de Pratt, por las ropas de los militares. Después la historia siguiente creo que fue en el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial, que como bien dijo Borges, la llamó la Segunda Guerra Civil Europea, a la Guerra Mundial. Borges llamaba a la 1º y 2º Guerra Mundiales así llamadas 1ª y 2ª Guerras Civiles Europeas de este siglo. Esperemos que sean las últimas, a ver si se dejan de pelear. Que se dediquen a ser forofos del fútbol, que es más sublimado, menos peligroso. Como todos esos ingenieros ingleses que llegan borrachos a Europa. Las guerras hay que sublimarlas.

Y todo esto te exigía una disciplina como dibujante tremenda, siendo además tan joven tendrías que estudiar muchas cosas.

Sí, en ese momento también tenía la intención de ser verdadero y documentarme. Hoy por hoy, te digo que dibujar armas me da asco y cuando las hago parece que las hago mal a propósito. A veces me empeño y si me toca dibujar algún arma, que a veces toca, no sabes por qué, pero toca, bueno, pues es algo que se parece a un arma.

¿Cómo es la relación con Oesterhel?

En ese momento casi ninguna. De un niño hacia un mito.

A ti te entregaban los guiones, los ilustrabas y ya está.

Llegaba yo, "a ver... sí... bueno, muy bien... muy bien, basta". Después fue otra cosa, porque a él le interesaba mi trabajo. Una vez me propuso otro guión de guerra en el Pacífico porque veía que a mí me daba el talento para eso, el deseo para ese sector "prattiano", de las palmas, las islas y las palmeras. Era una historia muda y fuimos y charlamos en su casa. No es que fuéramos amigos, no, por Dios, pero fue un tipo con el que me impresionó profundamente trabajar. Y no sólo por su trabajo conmigo, sino más que todo por su trabajo con los demás, las historias que hizo con Breccia, con Pratt, de sentimiento y de pensamiento, de pensamiento ético y estético.

En una de las mesas redondas de la Semana Negra dijiste que Oesterheld había cambiado la forma de estructura tradicional de la historieta del género. ¿Podrías explicar cómo veíais los dibujantes su aportación en aquel momento?

Yo no veía nada en ese momento, a mí me parecía que eran historias extraordinarias, como lector que las había frecuentado a los 9 y 10 años. Hoy te podría decir que era una persona que hacía historias de género bueno. Viste, está el género bueno y el malo, para mí son los únicos géneros. Después podemos entrar dentro de diferentes obsesiones de cómo tocar y contar la realidad que nos infunda, los sueños, las pesadillas, digamos. Las historias son buenas o malas como las cosas son vivas o muertas, así que, conste que era un humanista y dotado para la narración. Me hubiera gustado ver a mí qué hubiera hecho él si en vez de hacer 20 ó 30 historias mensuales hubiera tenido una estructura que le permitiese poder trabajar más profundamente en sus narraciones. Porque sin lugar a dudas hacer 30 historias por mes es un logro, pero no es un ideal, es más bien deportivo, un récord. En vez de correr como un loco yo prefiero caminar porque se goza más. Eso es una intriga que no tiene respuesta. Realmente, con todas las exigencias a las cuales se sometía, el tipo de elementos que conseguía tocar, que eran partículas preciosas de enseñanza humana, digamos así, de pasiones de las personas, de sentimientos y no solamente de competencia, de voracidad, de codicia o de envidia, como la

mayor parte de las historietas, o de sexo, ni siquiera de sensualidad. Como la mayor parte de las historietas que vemos, que son exhibición de violencia, calmantes, o sea mierdas totales. Oesterheld era un genio. Nosotros hemos tenido suerte de caer en un momento del mundo, en un país, en unas circunstancias en las cuales hemos tenido la posibilidad de trabajar con una persona así, que también tenía sus defectos y de los que no voy a hablar.

Como decías el otro día hablando de él, nadie es perfecto.

No voy a hablar de ello.

LOS PRIMEROS TRABAJOS

Y en 1963 comienzas a dibujar *Precinto 56*, que es un policiaco con guión de Eugenio Zappietro, que firmaba como Ray Collins.

Después de la época de Editorial Frontera, los dibujantes mayores empezaron a emigrar de cuerpo o de alma hacia las editoriales europeas, en este caso inglesas, que daban material muy inferior, tristísimo material en la mayor parte de los casos. Ilustrar los delirios militares ingleses, de una potencia en decadencia en ese momento después de haber ganado y perdido la Segunda Guerra Mundial, reemplazada por los Estados Unidos en todos lados. Era un entresueño en el que buscaba su potencia perdida. Y para ganar sus buenos dineros la tristeza de la realidad indicó que esta gente, Solano, Breccia, Pratt, se dedicaran todos a ilustrarlos. Había algunos interesantes, bien escritos y bien contados, pero en general era como un retroceso. Estábamos en 1ª con Oesterheld y con los ingleses pasamos, agradeciendo el dinero que nos dieron, a 3ª división.

Eran cosas de la agencia IPC ¿no?

Sí, había buena gente, respetuosa del trabajo, pero era todo una estructura como de carne fritada, carne picada. Los personajes dejaban de ser personas, eran menos que personajes, eran manchas de blanco y negro en el papel, sonrisas estereotipadas, gente con casco, proezas de los ingleses contra los estúpidos alemanes, contra los estúpidos japoneses.

Lo que en España fueron los tebeos de *Hazañas Bélicas*.

Realmente lamentable. Pero eso proporcionó un buen dinero y muchos pudieron solucionar su vida con ello. 18 ó 19 años tenía yo al retirarse la muchachada mayor. Nuestra generación quedó un poco al cargo de todo el paquete de trabajo de la Editorial Frontera, que en ese momento ya estaba mermando sus ventas y con el arribo de estos advenedizos, de estos jóvenes inexpertos, siguió bajando. Era una situación complicada. La televisión prendía cada vez más espacio de la imaginación, la calidad del trabajo de Frontera con nosotros en un nivel general descendía. Así que a los 20, 21 años me quedé sin trabajo allí, dejaron de pagar. Pasé un año de malaria así, pero después llamó la revista *Misterix* y me ofrecieron *Precinto 56*, de Zappietro, que me gusta mucho.

¿Cuánto estuviste allí?

Creo que hice dos años, en el 63 y el 64. Ahí aproveché aciertos del cine que ya veía. Había sido un gran espectador de cine, las buenas series de televisión en blanco y negro que había en aquellos años. Aparte qué todos condenábamos el imperialismo americano, había buenas series, muy buenas, no era como lo que se ve ahora, que yo veo poca televisión. Era en blanco y negro, que también el blanco y negro tiene una abstracción que el color no ha logrado suplir, el color es banal en la mayor parte de los casos, como le sucede a la televisión. El blanco y negro es casi como la radio de la imagen, lo tenéis que imaginar, es abstracto, en cambio en cuanto quieres ser verdadero pones el color carnecita, cachofa, la camisa coloradita y todo. Es muy difícil el saber ser dramático, seco y expresivo con el color en televisión, vos viste, el tipo de luz chata e igual que dan a las cosas.

Sin sombras.

Porque todo se tiene que ver, porque es una imagen exacta, festivales de color así desconsolados, aburridos.

Y tú participaste en las historietas en Inglaterra, eran tebeos como *Kelly's Eye, Raven on the Wing, The Flying Viking*...

Por supuesto, volví con Solano durante una

Un dibujante clásico. De la historieta Viet-Blues, publicada en el álbum Viet-Blues y otras historias (Editorial Nueva Frontera, 1982).

El bombardeo de Guernica según Muñoz y Sampayo. De la historieta Constancio y Manolo, en el álbum Recuerdos de la ciudad sombría. (Nueva Frontera, 1983).

temporada. Solano estuvo cinco años acá en Europa y volvió. *56* el primer año fue viento en popa, pero entonces la revista *Misterix* fue a perder golpes y todo cayó en una especie de recriminación mutua, en nerviosismo creciente, la calidad de trabajo decayó. Pero yo estoy contento de haber hecho esto porque estaba Pratt como director, en ese momento me llamó él. En el 67 yo estaba en la malaria, así que me vine al gran estudio que Solano formó para proveer de páginas a la IPC. Hacíamos 40 páginas semanales, estábamos seis personas trabajando. Gran producción, no en dinero sino en cierta tristeza, alienación y desposeimiento, pérdida de identidad.

MADURANDO EN ARGENTINA

En una biografía tuya se decía que en el 71 los editores incluyeron tu nombre en una lista negra de dibujantes por haber empezado a crear un sindicato de profesionales del cómic, ¿cómo fue?

Ahí nos pusimos Rubén Sosa y yo, un dibujante de mi camada. Nos habíamos conocido en la Escuela. Nosotros teníamos cierta información política, cierta politización, sindical, gremial, y cierta rabia creciente, y vimos que los dibujantes de prensa y los de historietas eran absolutamente inermes ante los embates del sector estúpido de los editores, que pegaban siempre alto. Estúpido, aprovechado y explotador. Entonces lo que intentamos con el sindicato de prensa era agrupar por primera vez a los dibujantes que trabajaban para las editoriales. Y nos dimos cuenta que era un gremio de idiotas, cada uno se cree una empresa. Y por ahí no. En el fondo en ese momento si nos hubiéramos puesto todos juntos hubiéramos conseguido mayor respeto de parte de la industria editorial, el respeto que colinda con el miedo, que a veces hay que dar miedo, pero cada uno fue a arreglar sus cuentas por separado y delatando a quienes estaban presentes en las reuniones, y Sosa y yo nos quedamos en baranda.

¿Y cómo era la situación política en Argentina entonces?

Bueno, como siempre movida, pasional, como se dice que es en los países del sur. En realidad, siempre en esta sociedad, en este mundo, en esta realidad, hay un conjunto de aprovechadores más o menos en todos los sectores, si vos no te defendés te comen el hígado y encima te escupen porque no les gustó. Había que pelear y que luchar.

En el 72 te vas a Londres por fin, dada la situación laboral en Argentina.

Después de cinco años trabajando con Solano. Yo ya me había ido laboralmente en el 67. Cuando volvió Solano de Europa yo estaba tam-

bién medio mal, recontramal de dinero y él me dio una mano y ahí tuvimos la última parte de nuestra relación adulta, charlas, trabajo. El trabajo después de unos meses era una cosa automática y lo ibas haciendo sin demasiadas concentraciones. Eso me sirvió para tranquilizar mi situación financiera, la mía y la de mi familia, para digamos poderle pagar alguna que otra comida a mi novia, para poder ir al cine y a esas cosas que son muy interesantes. Al cine iba muchísimo. Yo he tenido la suerte también de que he encontrado gente en el camino que me ha abierto otras ventanas, yo he sido siempre curioso y buscador, porque eso hay que serlo, no contentarse con la historieta que se refleja en la historieta, que se refleja en la historieta y vuelve a reflejarse en la historieta. Esas son trampas mortales, o sea al cine hay que cargarle de historieta, a la historieta de cine y le agregas teatro y le agregas política y agregas afecto, agregas pasiones, agregas felicidad, agregas lecturas. O sea, la historieta es como una confusión de lenguajes, escrito y dibujado, que no puede solamente alimentarse de historieta, es una estupidez.

Pasa a menudo.

Es ser estúpido, cuando uno es estúpido puede dejar de serlo si lo intenta. Así estaba yo a los 17 ó 20 años, hacía historieta, iba a ver a Bergman, leía a Borges, leía a Cortázar, para mí era todo simultáneo. Que salga, que viaje, que aprenda, que sepa que existen los otros, que aprenda otras formas de mirar, que aprenda otras formas de considerar la historia, que mezcle todo, que procese los datos de la realidad, de estas maravillas, de esta simultaneidad que nos circunda, o sea, que el dibujante no se quede encerrado en identidades tipo, en identidades de bolsillo.

Te encuentras inmerso en un proceso de aprendizaje muy intenso.

Después de cinco años de psicoanálisis en los cuales investigué con ayuda terapéutica barrios internos, los vericuetos, los pasadizos, los desfiladeros, los abismos, las caídas, algo aprendí. También el psicoanálisis me dio la posibilidad de poder acceder a la intuición de otros mundos, de otras formas de contar la historia de la vida, viste, porque hay tantas miradas que son todas nuestras al final, mejor conocerlas que no. Y el psicoanálisis a mí me sirvió para abrir ventanas internas, para tomar aire y para salir de situaciones de bloqueos afectivos y estéticos. Estaba perdido un poco dentro de mis barrios internos. Y después de cinco años, gracias también a este trabajo, yo pude acceder a darme una posibilidad de reflexión profunda con respecto a mí mismo. Y en ese momento yo estaba también militando en política, en la izquierda sindical argentina, pero en un par de años lo dejé. ¿Por qué? No sé aún muy bien por qué. Ya no me interesaba, yo entendía que en el sector de la política ya no había espacio para mi dibujo, no sé como decirlo, o tenía que dibujar o ser un militante político y me fui hacia el dibujo. Lo que yo iba diciendo por ahí que la historieta me salvó de la historia es cierto, porque la historia que se vive después en Argentina -yo respeto a las víctimas, no respeto a los asesinos porque Argentina ha sido maltratada, estrujada, violentada y semiasesinada y todo eso lo sabemos, y esto no es solamente una opinión política, es una opinión estética, moral- no la viví, yo me fui. Yo estaba metido ahí en ambiente de gente de prensa, de sindicato de prensa, de gente de militancia política casi total. Estaba la estética de la política si queréis. La utopía socialista es un grandísimo dibujo, es una grandísima pintura, es una grandísima escultura, es una expresión de belleza pura, abstracta, que es demasiado para nosotros, pero yo lo que quería era pensar con mis manos, no solamente pensar con la cabeza, y no había demasiada sensibilidad estética entre la muchachada sindical, no la había, o sea, me decían: "Che Muñoz, sabés lo

Dibujo del Sketchbook publicado en The Comic Journal #126 (1989)

José Muñoz y Carlos Sampayo (derecha).

que es el arte", "¿Qué?", decía yo, "Cagarte de frío", eso eran los diálogos. "Acá", pensé, "a la parte mía sensible, estética, profunda, le va a ir para el carajo", entonces me fui. Después de pensarlo unos años en sesiones de análisis, tres sesiones por semana, fui alimentando la decisión y un día agarré. Me fui el día de todos los muertos, 30 de noviembre.

EMIGRANTE

Te fuiste directamente a Londres.

No, me vine para Italia, fue un viaje accidentado. Iba al festival de Lucca en Italia y llegué cuando ya estaba terminado, tenía mal la información. Esto era noviembre del 72, así que me quedé un mes en Milán buscando laboro, no conseguí nada y me fui para Londres donde estaba un amigo mío queridísimo de la Escuela Panamericana desde hace un año y medio, Óscar Zárate.

Él es un dibujante con un estilo similar al tuyo.

Hemos estado muy juntos. Fuimos compañeros de la Escuela Panamericana de Arte. Compartimos millares de horas en los bares de Buenos Aires, en los mismos trabajos, tenemos como mínimo una cocina común. Gracias a él nos dio la sensación de que Europa era un lugar humano, porque si no había ningún afecto, ningún amigo, Europa para nosotros era como más allá de la estrella arturiana, más allá de la galaxia del fondo, otra dimensión. Así que con la venida de Zárate, que fue el primero de la patrulla que se rajó para aquí, al año se vino Sampayo y a los dos años me fui yo. Cuando me encontré a Zárate en Londres, en el 72, ya había pasado por España durante tres días en diciembre y al ver millones de guardias civiles dando vueltas por las calles armados, me asusté y me entristecí. Había gente entrañable, como siempre en todos los países sean las que sean las circunstancias, pero me pareció que me iba a entristecer demasiado y me fui. Del 72 al 75 fue cuando Franco se empezó a ir, hubo grandes cambios y después todos sabemos lo que ha pasado. Pero de ésa me fui a Londres y me gustó el lugar, me gustó el aire que circulaba y lo que menos me gustó era que me puse a trabajar de nuevo para la Fleetway. Ellos querían que yo repitiera el estilo de Solano, hubo como tiras y aflojas ¿no?, porque ellos me consideraban parte de una marca. Entonces yo empezaba a correrme con mi estilo para aquí y para allá y los tipos me iban controlando. Estuve trabajando con ellos un año y medio y la verdad es que estaba desasosegado porque estaba haciendo algo más o menos parecido a lo que había hecho en Argentina y al mismo tiempo estaba contento de tener una cosa que me permitiese comer en Londres, en tanto conocía el lugar, conocía la Inglaterra de aquellos años, que era cuando el *swinging London* se iba apagando lentamente frente a los punk. Era una Inglaterra muy dulce, allí he conocido gente extraordinaria, me lo he pasado muy bien humanamente y el trabajo me permitía comer. Vino mi mujer, nació mi hija en Londres, y en el 73 vino el toletole, una caída vertical. Mi mujer se quería volver a la Argentina, se volvió con nuestra hija y yo corté el trabajo con la Fleetway y me dediqué a hacer trabajos de fortuna, lavaplatos, trabajos que te permitían trabajar tres días por semana. Vivía en una comuna.

¿Qué pasó, te quedaste sin trabajo?

No, lo dejé.

¡Lo dejaste!

Sí, no podía afrontar ya más esas historias, nunca me había interesado pero llega un momento que lo que no interesa no lo puedes hacer más. Yo sabía que no, eso no. Había ido a Lucca, había fallado en la primera cita, pero ya en la segunda fui y empecé a hacer contactos con la gente de Italia y de Francia. Hubo una charla estratégica con Breccia y con Pratt en el festival de Lucca del setenta y tres. Yo estaba un poco borrachito mirando a los maestros, ya que tenían cincuenta y pico de años, como yo ahora, y los miraba diciendo "si no fuera por ustedes yo quién sabe lo que hubiera sido de mí". "Vos sos bueno", me decían Hugo y Alberto, me sostuvieron en el mareo. Y éste fue el 74, y entonces le escribí una carta a Zappietro. Pratt me decía:

ERAN DOS TÍOS RAROS. EMPEZABA A DIVERTIRME Y A OLVIDAR EL CALOR. LOS INVITÉ A JOE'S. PIDIERON GIMLETS. DEBÍAN DE CREER QUE YO ERA PHILIP MARLOWE.
NUNCA CONOCÍ A NADIE DEDICADO A LAS HISTORIETAS. ¿CÓMO SE HACE ESO?
CON TINTA, PLUMA, LÁPIZ, PAPEL, MÁQUINA DE ESCRIBIR···

Arriba: Muñoz y Sampayo, coprotagonistas junto a Alack Sinner. De La vida no es una historieta, baby, publicada en el álbum Viet-Blues y otras historias (Editorial Nueva Frontera, 1982). Debajo: Alack Sinner. De Encuentros y reencuentros. (Ediciones B, 1993).

"Mirad, lo que vos hicisteis con *56*, eso era muy buena cosa, eso estaba bien, lo mejor que he visto tuyo, hay cosas por desarrollar. El trabajo ese que hacéis para los ingleses está bien pero lo puede hacer cualquiera, es un trabajo que requiere cierta habilidad artesanal y nada más, pero hay toda una persona debajo de tu dibujo que tenéis que encontrar la forma de desarrollarla". Así que escribí a Zappietro para ver si podía conseguir el *Precinto*, pero él en ese momento se lo había dado a otro que era Lito Fernández, así que no hubo acuerdo y me quedé reflexionando y pensando. En tanto, mi situación afectiva se estaba descuajeringando, así que después estalló todo y me quedé seis meses dando vueltas, andando en bicicleta por Londres en mis tres o cuatro días libres, colaborando con los trabajos de la comuna. Íbamos todas las tardes a tomar cerveza al pub, charlábamos de la vida, de la muerte, de las peripecias, de todo. Me calmé.

CARLOS SAMPAYO Y ALACK SINNER

Entonces comienzas a trabajar con Sampayo.

A través de Óscar Zárate, mi gran amigo, me puse en contacto con Carlos Sampayo. Zárate decía "mirad, Carlos está también en publicidad en España, está atravesando una situación así allá, por qué no tratan de hacer algo juntos ustedes". Nos intercambiamos un par de cartas y a mí se me había cortado ya la posibilidad de residencia en Inglaterra, me estaban echando, ya no me renovaban más el permiso de estadía, así que me vine para España en el 74, cuando la flebitis de Franco. Pasamos todo un verano con Sampayo entre Castelldefels en la costa catalana y Mallorca, en casa de unos amigos, y ahí parimos el Alack Sinner. A los 15 minutos de habernos encontrado estábamos trabajando, pagándonos de risa ya, riendo del otro. Uno se ríe del otro hasta que ve que se está riendo de sí mismo.

[A partir de este momento se integra a la entrevista Carlos Sampayo].

¿Es verdad que antes de *Alack Sinner* no habías escrito nunca historietas? ¿No habías tenido ningún contacto con el mundo del cómic?

Carlos Sampayo: No. Sólo el que había tenido en la adolescencia. Ignoraba, como la mayoría de la gente, que existiera un género para adultos en el cual pudiera uno expresar cosas que no fueran sólo entretenimiento, armar argumentos con substancia y significado. Hasta trabajar con Muñoz, ni siquiera me lo había planteado.

Tú ya trabajabas como periodista.

Sampayo: Sí, empecé a trabajar

Arriba: De la historieta Chispas. El primer encuentro entre Alack Sinner y la fatalista y desencantada Sophie. Del álbum Recuerdos de la ciudad sombría. (Nueva Frontera, 1983). Debajo: De la edición americana de En el bar. Joe's Bar. (Catalan Communications, 1987).

en un periódico a los 18, como pinche en cierre de deportes. Pero lo que a mí me interesaba era escribir. Había publicado algunas cosas de ficción, cuentos, poesía, y nada más que eso.

¿Cómo fue el proceso? ¿Cómo ha sido desde el principio el trabajo con Muñoz?

Sampayo: Fue un proceso natural. Yo tenía ganas de contar cosas y él también, "bueno, mira, si podemos contar a través de esto". Además coincidió con un cambio de situación vital. Yo trabajaba en publicidad y estaba colaborando con editoriales. Y se dio naturalmente, sin ningún tipo de forzatura, se dio. Me entusiasmó, me gustó muchísimo hacerlo. Me costó aprender un poquito los trucos de la cuestión específica, que tampoco son tan difíciles. En realidad lo que es difícil es tener ideas originales, que pocas veces se encuentran, y ser sincero con uno mismo. Él había hecho historietas comerciales y desde un principio tuvimos claro que no se trataba de una operación comercial, que se trataba de expresar cosas y si esto nos daba además la posibilidad de ganar un dinerillo, fantástico. Y así fue durante 14 ó 15 años. No me costó ningún esfuerzo y me sorprendió mucho que funcionara. Es que es fácil, los oficios son fáciles. Es una cuestión de aprenderse las técnicas.

¿Pero cómo era la mecánica de trabajo?

Sampayo: Hablábamos.

Pero tú escribías un guión técnico primero.

Sampayo: Sí, sí, primero hablar entre los dos y compartir el ensueño de ese momento, de qué vamos a hablar, cuándo vamos a decirlo. Después hacía lo que siempre hice, confeccionar un guión según el modelo cinematográfico, que era el que yo conocía. Por eso de alguna manera también el trabajo tiene carácter cinematográfico en cuanto el aspecto secuencial, porque, claro, al no tener yo particularmente ninguna experiencia específica en el tema, apliqué lo que conocía y me gustaba, que era el cine. Me influyó en cuanto a los diálogos y lo que es la puesta en escena, un aspecto que he cuidado siempre al máximo, describiendo al detalle qué iba a ocurrir, aunque después él lo interpretaba. Yo escribía una guía de atmósfera, donde estaban los elementos que tenían que estar y que encadenaban con lo anterior y con lo posterior. Entonces claro, había una interpretación personal, plástica. Pero lo que era la sucesión de secuencias y la puesta en escena de cada cuadro estaba planificada del todo.

¿Cómo fue entonces la creación de *Sinner*, cómo es que decidisteis hacer un detective privado?

Lo que decía Pratt con *56* era que se podía aprovechar ese ambiente urbano, que hoy me interesa menos, que tengo otra edad, otras ilusiones, otras desilusiones. Pero en ese momento la urbe fragorosa, las historias despiadadas, una especie de amor ingenuo hacia la despiadadez y hacia el policiaco... Fíjate vos, estamos en la Semana Negra, en el 98, en medio de una gran cantidad de escritores de novela policiaca, de diferentes lenguas, estoy en medio de una circunstancia en la cual me empecé a meter yo en el 74 con Sampayo. Nosotros con *Alack Sinner* hemos contrabandeado vida, hemos contrabandeado sentimientos, hemos contrabandeado opiniones humanas y políticas dentro del cuadro policiaco. Es lo que hace la mayor parte de la muchachada de ahora, de los escritores que vienen aquí, así que estoy más bien entre mi familia, y eso es lo que hemos hecho con Sampayo. A mí me gustó muchísimo hacer el *56*, me gustaba el lenguaje ese serio, un poco poético, alusivo, medio lírico de Zappietro, entonces le conté a Sampayo: "Mira el asunto". Y Sampayo era lector también de novela policiaca, sobre todo de las de origen estadounidense, que yo también las frecuentaba, así es que tuvimos

en seguida un anchísimo campo común de intercambio de estímulos y de trabajo en común. Fue una circunstancia ideal, un golpe de suerte, gracias a Zárate, un tipo que sabe casar gente, una especie de celestino. Y así salió, viste, los 20 años de trabajo con Carlos.

Sampayo: En 1966 mi amigo Hector Yánober -un poeta que llegó a ser director de la Biblioteca Nacional en Buenos Aires- me recomendó el primer "thirller" que habría de leer, nada menos que *El largo adiós* de Chandler. La importancia del aval del género negro hizo que yo, digamos que lector de literatura con mayúsculas, empezara a comprender que los géneros también podían serlo; entonces la novela negra me empezó a gustar -como todavía me gusta si es buena, cosa que no ocurre con frecuencia- como parte de la literatura norteamericana. No soy un especialista en el tema.

¿Por qué le pusisteis Alack Sinner?

Yo propuse Sinner como apellido, y Carlos encontró Alack en un diccionario inglés. "Alack" es la primera parte de una vieja sentencia, yo creo que del inglés arcaico, que quiere decir "ay de mí". Entonces nuestro personaje se llamó "Ay de mí pecador", ya empezamos tirando fuerte, como puedes entender. Gente seria que no por hacer historietas dice sandeces.

Has contado en ocasiones que nunca habéis estado en Norteamérica, que la América que conocéis es sólo la de ficción, de la literatura y el cine.

Sí, es una forma de conocer Estados Unidos. Nosotros nos hemos zambullido en la ficción, en la abstracción, en la representación de nuestra imaginación con respecto a los estímulos del imperio actual. Y también aparte del amor estético, no tanto ético quizás, hacia personajes como Philippe Marlowe, perdido en la noche de la ciudad de la costa de la California con una pretensión moral y un corazón mínimamente recto. Estábamos absolutamente conquistados por ese tipo de carácter de ficción que en la realidad no existe, una especie de caballero moderno. Lo que hicimos fue inventar otro, que era "Ay de mí pecador", un caballero que tiene alguna que otra melancolía y alguna que otra herida, diferente de la de Philippe Marlowe, diferente de la de Sam Spade, de Hammett, le dimos más carga humana, digamos, más espesor psicológico que lo de Hammett. Y por supuesto que también hay que decir que era más fácil de comercializar que si nos poníamos a trabajar con historias que tuvieran que ver con otras circunstancias. Además, no éramos capaces. Tuvimos que hacer 4 ó 5 años de *Alack* para poder entrar lentamente en otro sector de nuestras vidas, que era nuestra experiencia directa, con *Sudor sudaca.*

¡¡¡NO CANTES CON LA BOCA LLENA!!!
¿LOGRARÁ LA CHINGADA MADRE SUPERAR A DAVID CROQUETA, EL HOMBRE SIN PUNTUACIÓN?
hit 'em hard, bigmama!

Sophie. Surrealismo, mescal y mala leche. (Ediciones La Cúpula, 1984).

Transformasteis a Alack Sinner progresivamente. Cada vez era menos detective.

Empezó duro, envarado, de papel, y se volvió persona. Siendo una ficción, eliminamos la parte obscena de ganarse la vida. No teníamos que andar explicando cómo se ganaba la vida Alack Sinner, vivía y nada más, lo que nos gustaría a nosotros, vivir.

Sampayo: Vimos que teníamos la posibilidad de hacerlo porque teníamos cierta aceptación, no enorme, pero sí lo suficientemente firme como para hablar cada vez más de nuestras cosas. Lo fuimos separando cada vez más de lo que es el arquetipo de la ficción. Primero lo hicimos taxista y después nada que necesitara justificación, sólo persona, una persona que piensa y opina, y que sobre todo se relaciona con la gente. El aspecto más importante que hemos querido siempre tocar, la idea de la existencia de los otros, todos los ámbitos de las relaciones personales y los conflictos que emanan de ellas.

Hicisteis la primera historieta para una revista

Arriba: Sophie. Bocetos. Debajo: Viril convocatoria, incluida en Sudor Sudaca. (Ediciones La Cúpula, 1990).

italiana, *Alter Linus*.

Allí la vendimos por primera vez, sí, era *Alter Linus* de Milano.

***Alack Sinner* fue el reencuentro con la industria.**

Sí, pero a nivel, como se dice con una expresión que me parece asquerosa, "de autor". Yo creo que uno es autor de todas maneras desde que se levanta hasta que se acuesta, después hay que ver cuál es el producto de ese autor.

Las primeras historias de *Sinner* son muy clásicas de dibujo.

Como te decía yo, estaba duro, envarado, dejaba el pincel después de 5 ó 6 años y volvía a la pluma, lo que había hecho con *56*. Tanto Carlos como yo tuvimos las dos primeras historias como un rodaje, el personaje dice cosas extemporáneas. A mí me costó meses encontrarle un perfil, yo le había encontrado un frente a la cara pero me faltaba el perfil. El perfil fue naciendo error tras error, el trabajo me fue limpiando. El trabajo mismo cuando empezó a adquirir dimensiones y vuelo nos fue comprendiendo a Carlos y a mí dentro, nos fue enseñando, nos fue enriqueciendo. Fue una gran escuela porque armamos un universo del cual yo me gozo en mis días y en mis noches, o sea, me lo recorro, estoy contento con lo que hemos hecho, contento inclusive del tipo de errores que hemos cometido porque han sido errores grandes, no errores pequeños.

Seguisteis con *Alack Sinner* durante prácticamente 15 años.

Lo empezamos en el 74 ó 75, y el último lo hicimos en el 92.

Y entre medias surgen otras cosas, las historias del bar, el álbum de *Sophie*. Todos relacionados de alguna manera con el mundo de *Alack Sinner*.

Todas prolongaciones. Son diferentes brazos del río central. Explorando en un continente desconocido que éramos nosotros fuimos encontrando aperturas, ríos, ensenadas, selvas, bosques, nos íbamos metiendo.

Sampayo: A mí la idea de un protagonista, de un personaje protagonista no me interesa ni en la literatura ni en la historieta; además, en esta último tiene que ver mucho lo que quiere el mercado. Aquello fue un privilegio, fue una época en la cual podíamos de algún modo conciliar y sintetizar nuestras ideas sociales y éticas, incluso políticas, con historias de ficción. Lo cual nos alejaba bastante de las necesidades mamporreras -o encajadoras- del héroe.

¿En qué punto abandonasteis a Alack Sinner?

Sampayo: No lo abandonamos. Yo creo que lo que pasó fue que en las últimas historias que hicimos de *Alack Sinner* la atmósfera circundante empezó a cobrar más protagonismo, era más importante lo social -digamos lo ambiental- que

Así que pelito tareo, no?
Yo estoy acomodado: un tío suboficial. A, mi no me sacan de la capital!...
sino mi vieja... mi novia...
Gordo! Te vamos a hacer adelgazar, cerdo!
Y a vos como te aceptaron?
Sos un infiltrado, no queremos gusanos en las fuerzas armadas!
Ja, já!

lo personal, empezaron a aparecer otras sintonías y argumentos. Pero él siempre aparecía, en segundo término, siempre estaba.

Decía Muñoz en una entrevista que los bares son el cuarto de estar de la humanidad. Supongo que de ese punto de vista surgieron las historias del bar de Joe.

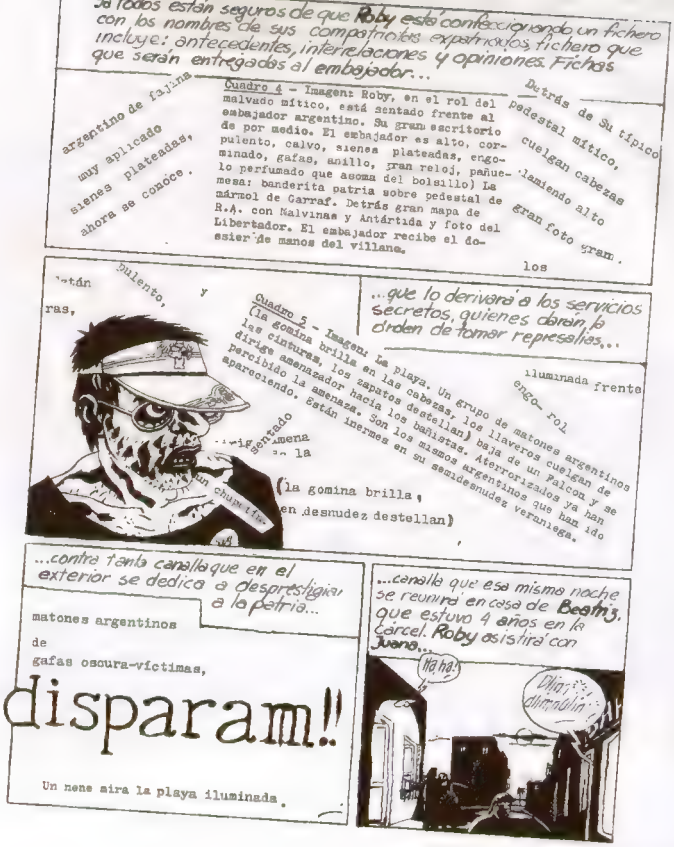
Sampayo: Los bares de ahora han cambiado. Esto pasa hace 25 años, en un mundo que ya no existe. De alguna manera porque la sociabilidad pasa por otro lado, había otro tiempo en la relación de las personas, y en consecuencia en los diálogos. Y esto ha ido cambiando. Se reflejó de alguna manera a lo largo de los años durante esa relación, se reflejó en nuestro trabajo, porque siempre hicimos lo que vimos, no inventamos nada.

De las historias que escribisteis, hay varios álbumes en vuestra trayectoria que se salen de vuestra línea habitual, uno era *Sophie*.

Sampayo: Sophie era un personaje que apareció en una historia de *Alack Sinner*, y nos gustaba la idea un poco de encarnar, de asumir el punto de vista de una mujer, una cosa difícil de hacer sin que parezca de cartón piedra. En ese sentido había un proceso de transculturización bastante fuerte, fundamentalmente en la operación íntima -y generosa- de asumir la parte femenina de uno.

Y una parte de la historia que era surrealista, había animales que hablaban...

Sampayo: Lo de Méjico. En ese sentido era romper de alguna manera la idea que había en Europa de lo que se dio en llamar "realismo mágico", o, parafraseando a García Márquez, "real maravilloso"; deshacer la instrumentalización que se hizo de esta cuestión, sobre todo en Europa, en la Europa desarrollada, un poco menos en España. Se vendió la idea de que las cosas eran así, de que con imaginación y alegría saltarina no había miseria, que se podía paliar la pobreza, el atraso, el caudillismo, los peores tics de la herencia hispano-católica; que se podía paliar a través de una visión mágica, más o menos ideal. Entonces lo que hicimos sin que fuera tampoco tan consciente en ese momento, fue tirar de la cuerda al máximo, hacerlo ridículo. "Si queréis esto aquí lo tenéis", un esperpento.


...contra tanta canalla que en el exterior se dedica a desprestigiar a la patria...
matones argentinos de gafas oscura-víctimas,
¡disparam!!
Un nene mira la playa iluminada.
...canalla que esa misma noche se reunirá en casa de Beatriz, que estuvo 4 años en la cárcel. Roby asistirá con Juana...
¡Ja ha!
¡Qué divertido!...

Arriba: De la historieta Solos para siempre, incluida en Sudor Sudaca. (Ediciones La Cúpula, 1990). Debajo: Billie Holiday. De la edición en álbum publicada en Estados Unidos por Fantagraphics Books en 1993.

Era tan esperpéntico que en futuros álbumes Sophie se refiere a esa historia como un sueño, dice, "me pasó algo, se me fue la cabeza".

Sampayo: Y además eso está unido al peyote, y con experiencias... ¿tú has tenido experiencias con drogas pesadas, con alucinógenos?

No.

Sampayo: Claro que tiene un poco de eso. Para entendernos un poco mejor, supongo que esa experiencia sirve. Nosotros la hemos tenido con ácidos y mescalina y cosas de ese tipo en distintas circunstancias, y bueno, suscita este tipo de imaginería si tienes imaginación, o sea, si tú tienes una imaginación de empleado de banca circunscrita a una caja, no creo que veas esas cosas. No creo

Arriba: Billie Holiday. Debajo: El siniestro Tío Sam del guiñol de Nicaragua.

que te estallen otras cosas en la cabeza. Y de otra manera era un modo de volver a la realidad. Es un encuentro con determinadas situaciones del pasado.

Otra influencia importante en vuestra obra parece que ha sido la música.

Hemos hablado del cine, hemos hablado un poco de la literatura y no hemos hablado nada de la música. Y esto fue otra ventana que hay que abrir, no hay que quedarse solamente con la música de tu momento, la música de tu edad, hay que escuchar hacia atrás, hacia el costado, hacia delante. Para nosotros, en las historias hay como un sustrato donde todos los lenguajes se reúnen, o sea, el profundo de la emoción, allá en los barrios del corazón donde después las cosas se van transformando en palabras, en dibujos, en líneas, en manchas, en sonidos. El asunto es bajar hacia el fondo común de las artes y dejarlas enfrentar. Así que la música nos alimenta a veces de manera que hemos citado cosas musicales en los trabajos y otras veces está la música de nuestra vida que late debajo del trabajo. También cuando hacéis un dibujo mentalmente a veces pasáis alrededor, lo recorréis como una escultura, te imagináis lo que sería dibujarlo del otro lado, o sea, son todos los barrios de la creación donde todo es posible y donde todo se mezcla, el sueño. Entre nuestra música de la Argentina, la música de los países que hemos ido conociendo, la música negra y no tanto de los Estados Unidos, la música caribeña, la música sensual, la música melancólica, la música universal, todas nos gustan.

El jazz siempre ha tenido una influencia importante en las historias, ¿no?

Sampayo: Para mí sí, poco menos para José en todo caso. Pero bastante, y para mí muchísimo, es una de mis ocupaciones y motivos de alegría, yo escribo sobre el tema.

Has sido crítico de jazz.

Sampayo: Lo soy. Ahora estuve en Nueva York hace un mes haciendo cosas.

EL SUBVERSIVO JOSÉ MUÑOZ

Vamos a volver hacia atrás. 1976 es el año de la dictadura militar en Argentina. Recuerdo haber leído que mucho más tarde, cuando te dieron el Yellow Kid, en la radio argentina dijeron que le habían dado un premio al subversivo José Muñoz.

Éramos parte de la diáspora maldita de los protocomunistas argentinos, digamos. Yo soy socialista o al menos finjo serlo, y caminando, creciendo hacia la vida, yendo hacia la muerte, el socialismo es un dibujo mental extraordinario. La estructura central del pensamiento socialista es un dibujo casi grácil, poesía política pura.

Pero contabas antes que te habías desencantado del activismo.

Pero tenía grandes deseos de justicia social. Y en ese momento en Argentina yo era, nosotros éramos, parte de la imperfección argentina que los militares, que los latifundistas querían suprimir. Y Sampayo y yo fuimos definidos por una radio

del lugar en ese momento como los conocidos subversivos o panfletarios, o una barrabasada de ese tipo. Y otra radio defendió el premio como un honor para la Argentina, en ese momento, ya era el 82, 83, los militares se estaban yendo, estaban cayendo, habían perdido su absurda guerra, como todas las guerras, pero más absurda porque sucedió en casa, contra el ejército profesional inglés. Yo amo a los ingleses civiles, no a los ingleses militares, pero en cierta manera hay que agradecerle a la Thatcher la caída del régimen militar. Pero hubo 2.000 morachos argentinos que murieron en medio del frío, es una cosa imperdonable.

Hicisteis una historia en el álbum *Sudor Sudaca* sobre el reclutamiento militar.

No pienso que sea muy diferente una historia de reclutamiento militar en España en la época de Franco, y en las épocas de los años 50 ó 60, cuando nos tocaba a nosotros nuestro momento militar. Se desarrollaba en Argentina pero es fácilmente comprensible en otro lado.

Decía Sampayo en el prólogo de *Sudor Sudaca* que os fuisteis por motivos personales y profesionales y no volvisteis por motivos políticos.

Nos transformamos en exiliados.

Precisamente es con *Sudor Sudaca* cuando comenzáis por primera vez a contar vuestras propias historias, historias de sudamericanos, de argentinos, de exiliados.

En el 81, 82, gracias al impulso de las Malvinas, caímos en la compulsión de hacer las historias sudamericanas. Antes habíamos hecho toda la historia del bar de Joe, la historia de Sophie, nos fuimos internando día por día en nuestro mundo interior.

Sampayo: Bueno, en principio hicimos una historia que es la primera que hay en el libro, que es aislada. Fue aislada, bueno, hagamos esto, con la pequeña burguesía argentina, de la infancia, de la aparición de la televisión. Así, después empezamos a hacer historias nuestras, a ver qué pasaba. Teníamos la posibilidad de publicarla, había una línea que era la de *Alack Sinner*, que iba en ese momento en las revistas oficiales, estaba en las revistas comerciales. Luego estaba lo del *Cannibale*, en Italia, lo del grupo *Harakiri* en Francia y ahí se podían poner cosas pesadas, cosas más densas y más difíciles incluso. Entonces a partir de ahí se nos ocurrió ir haciendo de vez en cuando historias de otro tipo, que involucraran elementos y experiencias propias de nuestro pasado, nuestra cultura. No olvides que tenemos la misma edad y venimos del mismo lugar. Lo hicimos todo seguido, en un par de años.

La historieta que más me gusta de este álbum es *Solos es para siempre*. Tiene una página con viñetas sin dibujo, con las descripciones de las viñetas sobre un espacio en blanco. ¿Por qué hicisteis eso?

Sampayo: ¿Por qué? Porque José no pudo dibujarlo, sencillamente, era jodido, no podía.

Contabais el secuestro y las torturas de civiles por parte de los militares.

Sampayo: Lo publicamos sin guión, yo lo había escrito casi sin guión, la parte del guión estaba un poco despojada de cosas técnicas. No pudo porque era fuertísimo, no pudo. No tuvo el ánimo de hacerlo, pero eso para la lectura es...

Es efectivo.

Sampayo: ....tampoco tenía la intención de ser efectivo, era más el producto de una carencia que otra cosa. No había ninguna intención estética ni de ser originales, ni nada. Nunca quisimos, ni en ésta ni en ninguna, ser originales. Si en algún momento lo fuimos fue a pesar nuestro. Nuestra intención era simplemente querer contar ciertas cosas. Lo que pasa que lo que es original en cada artista es su sensibilidad, si ésta es diferente de lo que circula, sale una obra original.

Otro rasgo de tus colaboraciones con Muñoz es que los personajes secundarios hablan, piensan, aunque no participen en la trama.

Sampayo: En este momento tú estás hablando conmigo, pero hay voces alrededor. Es sencillamente esto. Salvo que estén en la más absoluta soledad siempre hay voces alrededor, también hay caras y gestos.

Eso ya está en tu guión.

Sampayo: Es una cosa mía, un reclamo interior. Aunque José ha agregado cosas que no estaban en el guión, después, una vez hecho, "Mira, aquí tenemos que poner esto" porque

Dibujo del Sketchbook publicado en The Comic Journal #126 (1989)

hay una atmósfera que está diciendo, que lo incita.

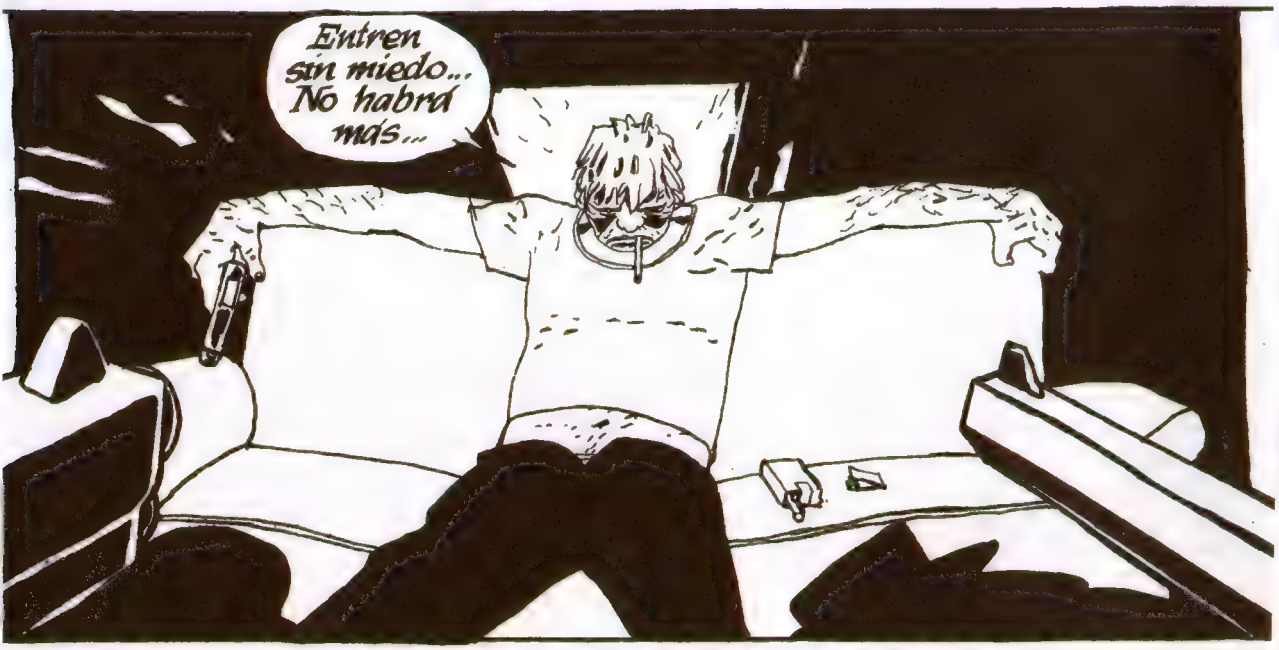
Y esto a veces llega a crear viñetas en las que hay una multiplicidad de voces tremendas.

Sampayo: Exactamente, cuando hay multitudes. Pero ahí a veces no lo hemos hecho del todo bien, en el sentido que todas las voces no tienen por qué tener la misma importancia, quizá por ahí se quede un poco dificultosa la aventura.

Es una cosa que luego habéis eliminado en los últimos trabajos, ¿no? Como en *Billie Holiday*, que es muy sintético, a pesar que la estructura del guión, con tres puntos de vista, sea muy compleja.

Sampayo: Lo que pasa es que *Billie* es un trabajo histórico, un invento a partir de una biografía. Son sensaciones a partir de unos determinados datos biográficos donde incluimos cosas nuestras, por ejemplo inventamos que el policía que la cuidaba era Alack Sinner, nada menos.

Sinner. De Encuentros y reencuentros. (Ediciones B, 1993).



Supongo que con tu interés por el jazz te entusiasmaría la posibilidad de hacer la biografía de Billie Holiday.

Sampayo: Era la posibilidad de trabajar sobre un personaje real, a Muñoz le pareció bien. Nos gustó mucho que nos propusieran eso y lo hicimos con mucha felicidad.

En *Billie* de nuevo abordas el racismo. Es un tema recurrente en tus guiones, la mezcla de razas y cómo responden a ello los personajes.

Sampayo: Nosotros pensamos que es posible el mestizaje. Que es posible, que es augurable y que es deseable, aunque no sea fácil. Entonces esto lo hemos tratado de meter. Creemos que es la solución, que es lo que tiene que haber, ahora se está viendo en Europa. Si no se mezclan se desprenden.

Y *Nicaragua*, ¿cómo surgió ese álbum? Porque surgió en un momento en el que estaba sucediendo lo que comentabais en la historieta.

Sampayo: Sí.

Era un trabajo casi de periodismo político.

Sampayo: Exactamente, surgió por eso, era hablar del asunto, de lo que nosotros suponíamos que era el asunto. Era ésa la cuestión, cierta vitalidad que había, cierta gracia.

Aunque sí había un posicionamiento en contra de lo que estaba haciendo la administración Reagan allí, la historia era mucho más compleja que eso.

Sampayo: Bueno, porque tal y como somos nosotros, en realidad no tenemos muchas certezas. Qué te puedo decir, que yo soy marxista, pero eso qué quiere decir, no quiere decir casi nada. Tengo una visión de la historia, de la realidad, pero tampoco la puedo explicar dramáticamente, porque la historia, la realidad me ha desmentido. Con José siempre hemos tratado de huir de la visión dogmática, del resultado dogmático. Si se trata de hacer una obra de expresión, no un panfleto, tienes que huir de esto, sino te sale el realismo socialista, que es una porquería.

A pesar que hay una ideología, un trasfondo crítico, vuestros tebeos nunca son un panfleto. Incluso en un caso tan difícil como era el enfrentamiento del sandinismo contra las maniobras de la CIA, hay un punto de vista

crítico, una mirada muy distanciada.

Sampayo: Yo creo que eso es mucho más enriquecedor a la vez que es más incómodo para la persona. Al estar frente a la realidad, tener una sensación de duda es normalmente mucho más desasosegante que tener certezas. Es menos estúpido en todo caso.

¿Y eso no os ha dado problemas en algún momento?

Sampayo: Bueno, nos ha dado problemas, sí. Todo nos ha dado problemas en este sentido. Gente que entienda el trabajo, poca, que lo entienda en serio realmente, poca.

¿Y cómo llegáis a esa comunión de ideas para ser colaboradores tanto tiempo?

Sampayo: Amistad personal.

Una cosa que me parece impresionante es que seguís siendo amigos después de haber trabajado tanto tiempo juntos.

Sampayo: Sí, es que somos amigos sobre todo. Empezamos colaborando y fuimos construyendo la amistad a través de la obra en común, a medida que iba creciendo, somos muy amigos y creo que eso sustenta todo.

Aparte del trasfondo político que hay en vuestras historietas, otro tema importante es la paternidad.

Sampayo: Los dos somos padres, padres separados. Si hablamos de nuestras cosas, hablamos de estas cosas que nos importan.

Y fuisteis construyendo la identidad de Alack Sinner a través de las renuncias que habíais tenido en la vida.

Sampayo: Exactamente, eso es un poco la síntesis de lo que le pasó a él y me pasó a mí con nuestros hijos. De otra parte, la cultura argentina es una cultura paternal, no es tan matriarcal como puede ser aquí. Yo aquí noto que los padres son más distantes.

DIBUJANDO

En *Alack Sinner*, gráficamente parecía que había influencias de gente como Milton Caniff o Frank Robbins.

Sí, todo, la zona anterior a Pratt, digamos, donde Pratt había también mirado. Sí, claro. Los primeros *Alack Sinner* fueron muy clásicos, muy en esa línea de dibujante con oficio.

¿Qué pasó para que volvieras al pincel y tendieras a un dibujo más abstracto, a los primeros trabajos resueltos con el estilo que tienes ahora?

El hombre, la lejanía, la falta de identidad, los militares argentinos, todo me ayudó [*se ríe*]. Todo ha sido ayuda, ayuda para mi estilo expresionista. Simultáneamente, cuando iba a la Escuela Panamericana de Arte, hacía cursos de escultura y pintura con un artista argentino de origen italiano, una gran persona que me abrió muchas ventanas. También tuvo que ver mi padre, un tipo de grandes inquietudes. De todas maneras, pude encontrar padres suplentes que me abrieron paisajes maravillosos, y entre los infinitos padres, entre los varios padres suplentes: Breccia y un poco Pratt. Desde mis 12 a 30 años han sido las personas que me han acompañado en el pensamiento y en la realidad. Con este artista argentino descubrí todo el así llamado arte. Fue parte de mi circunstancia cotidiana. Y viniendo aquí a Europa, todo lo que pude ver, casi tocar, vagando por los infinitos museos de este viejo mundo. Siempre he privilegiado

Arriba: Enfer, el amor verdadero e imposible de Alack Sinner. De la historieta Ciudad Sombría. En el álbum Recuerdos de la ciudad sombría. (Nueva Frontera, 1983). Centro: El Víbora
Izquierda: Las estatuas de luz de Juego de luces, el "álbum italiano" de Muñoz y Sampayo. Se publicó en castellano serializado entre los números 100 y 104 de El Víbora (1988).

Arriba: Giangiacomo Haffner, el actor en decadencia protagonista de Juego de luces.

la expresión a la elegancia, elegancia entre comillas quiero decir, pienso que la expresión es elegante. Luego mis circunstancias, mi carácter, me llevó hacia este tipo de expresión vívida. Si tu miras una pincelada de Pratt, el tipo con pocas pinceladas te describe una duna del desierto o una ola que está a punto de descargarse en el mar. Esa expresión está, ese temblor de un corazón, una mano, de una circunstancia, el pensamiento manual.

¿Eres un dibujante muy metódico?

Para nada. A veces, cuando hay alguna que otra dificultad. Pero en general yo hago dos o tres rayas a lápiz y me tiro con la tinta, a ver qué pasa, y a veces pasa algo y a veces no. Últimamente estoy un poco harto de la descripción, o sea, de la necesaria descripción sucesiva de cosas que hay por ahí y que necesita la narrativa historietística. Yo quiero trabajar más con la sustracción, estoy artesanalmente cansado también.

En *Alack Sinner* dibujabas, por poner un ejemplo, todos los cacharros que había en la cocina. Todo eso ha ido desapareciendo y en uno de tus últimos álbumes, *Billie Holiday*, es todo mucho más abstracto, los escenarios los resuelves con luces y sombras.

Es un proceso emotivo. Una especie de limpieza emotiva. En la vida uno crece, madura y muere, y va llegando a estados de síntesis. Pienso que es un proceso espiritual interior, también. Vas dejando pesos, vas descargando saborro, las tacitas de café y los potes de café ya los dibujé. Mi pensamiento entonces es antihistorietístico, porque la historia hay que contarla, pero resulta que se puede contar con la sustracción y entonces se necesita un público capaz de leer la sustracción. El público de historietas en general, bueno, el grueso del público de la historieta lo que quiere es casi la agregación, digamos, la ilustración puntual de cada uno de los detalles del entorno de la aventura. Y eso es parte de un camino espiritual. Las artes mayores, menores, medias, bajas y altas en general tienen un punto común, de unión común en la tragedia del animal humano, que es crecer para morir. Y en nuestro campo, en mi campo del blanco y negro, eso se traduce a través del dominio de la luz y la sombra que cancelan la línea de los contextos. Entonces, allí pasamos a manchas expresivas, pasamos a la pintura, pasamos a otros colores, pasamos a la poesía, a la lírica, a la iluminación espiritual, a eso pasamos.

Pero por un lado me parece que ahora tus historietas, al ser más sintéticas, se leen mejor. Se leen más rápido, cuesta menos esfuerzo descifrar las imágenes, que en *Alack Sinner* llegaron a ser muy complejas.

Tú evidentemente tienes una cierta información estética, tienes ojo culto, porque hay mucho ojo inculto que no sabe leer el vacío, sabe leer el lleno nada más.

LA EBULLICIÓN DE LOS 80

¿Cuánto tiempo estuvisteis viviendo en España?

Viviendo yo estuve poco. Estuve ese verano que te contaba del 74. Cuando me fui de Inglaterra estuve cuatro o cinco meses entre Cataluña y Mallorca, después llegué a Italia a fines del 74 y allí me quedé hasta ahora. Carlos vino también a Italia y se volvió en el 80. Yo vine muchísimas

veces, esos años teníamos una casita en Sitges. Después Carlos se mudó a Barcelona y teníamos un pequeño estudio allí donde hacíamos los trabajos, así que nunca he vivido en el sentido de estar aquí, pero casi. Toda la España del destape, del desencanto, del temor y deseo de entrar en Europa, de la pérdida de identidad y del deseo de ser europeo. Todo lo vi, el 23-F, con todos mis amigos que estaban con la valija ya a punto de tomar el tren para Francia. Después el periplo socialista, la España afluente, la España europea, la España bien vestida, con González que cambia su uniforme obrero por su uniforme de político de nivel europeo, una cosa bastante risible casi. El socialismo en el sentido que la realidad permite. Buen animal político González, que hizo una serie de cosas para mí interesantes con respecto a la posibilidad de España de reincorporarse con el resto de los países europeos. Luego es un hombre político que en sí pasa a ser a veces nada más que una definición negativa. La política real como arte de la hipocresía, de la mentira, de cambiar posiciones y del oportunismo feroz, o sea, gente de poder y nada más. Abrazados con banqueros y financieros. Pero España está mejor de lo que estaba.

Arriba y anterior debajo: Tango y Milonga sí se publicó en España. En el nº 51 de El Víbora se publicaron nueve ilustraciones a toda página junto a los textos de Sampayo.

Vosotros vivisteis toda la época del *Víbora*.

En esos años, primeros años 80, participábamos Sampayo y yo. Todas las familias historietísticas de Europa estábamos metidos en el queso, en Francia, en España, en Italia. En Italia era una realidad muy potente en ese momento, con *Alter Linus*, el joven Mattoti estaba naciendo en esos años, y estábamos todos metidos en un queso simultáneo. Bueno, queso no me gusta como palabra, en una especie de plato simultáneo multiétnico, multieuropeo. Lo que tiene el mundo de la historieta es que seremos unos 8.000, 5.000, 10.000 ó 12.000 en el mundo y formamos un país aparte, que funciona, o al menos funcionaba, con una serie de reglas comunes, de intereses comunes, de placeres comunes, muy cosmopolita y muy enriquecedor. Así que en el gran baile de la movida viboresca, donde nacieron los almodóvares y toda esta gente, y los mariscales, estábamos metidos desde el principio con Carlos. Estábamos metidos simultáneamente y profundamente en todas las tribus comiqueras, en todas las tribus historietísticas. Y en el 82, 83 empezamos a ser publicados en Argentina y ahí también tuvimos unos 10 años de profunda pertenencia a la vida tribal historietística en Argentina.

En esa época que vuestras historietas van siendo más personales, más políticas, ¿cómo os las arregláis para que eso se publique en diferentes países?

Nos fuimos fragmentando en razón de que entramos en temáticas herméticas, subjetivas.

Arriba: La venganza del dibujante. Muñoz/Martínez contra el plagiador Giffen/Kitten. De la historieta Por unos dibujos, publicada en el número 1 de la revista Torpedo (Editorial Makoki, 1991)
Debajo: Devil's Trumpet. Muñoz sobre guión de Archie Goodwin. De Batman Black and White nº 1. (DC Comics 1996).

En *Alack Sinner*, si vos te fijas, hay una serie de opiniones, o de sugestiones, de pareceres, de puntos de vista, que tienen una carga política. Cuando elegimos contar vida, pedazos de vidas, como la de los emigrados españoles, *Constancio y Manolo*, ¿no? Las historias no es que fueran siendo cada vez más políticas. Después de la segunda o tercera historia de *Alack Sinner* nos empezamos a meter con la política en sentido íntimo, la política entre personas. ¿Qué hacemos vos y yo con el espacio que nos divide? Eso es política, negociar qué hacemos con la parte común de nuestra existencia. Eso es la alta política, qué hacemos hoy aquí para tratar de integrar la situación ya comprometida del animal humano, que sabe que crece para morir. Cómo podemos hacer para que la política nos ayude a vivir y a pasar ese tiempo maravilloso de vida en las mejores condiciones posibles. En ese sentido nunca hemos dejado de hacer política, luego la temática. *Sudor sudaca* fue apreciado, pero no demasiado, a razón de que faltaban coordenadas de interpretación, cuando nos alejamos del universo común internacional, ferial, norteamericanoide, empezamos a tener problemas de comprensión, es inevitable.

Dentro vuestra trayectoria, quizá uno de vuestros trabajos más inusuales es *Juego de luces.*

Es una especie de ópera tecnológica, italianísima, en la Italia afluente del socialismo, en la versión craxiana de la negación del socialismo a través del uso de la palabra, que eso era el socialismo italiano. La Italia arrogante y llena de dinero, la Italia saciada y desesperada del bien vestir y del mal pensar. Encontramos esa historia a través de un reportaje que le hacían a Vitorio Gassman, que es un actor de cine y de teatro muy conocido en Italia y no solamente, y en ella tenía una serie de pareceres de tipo artista semi-arrogante que nos dio la base para la construcción del protagonista. Y nos inventamos todo un delirio, si queréis, anticipatorio de la virtualidad.

Las figuras de luz ¿no?

Ahí está, eso lo hicimos en el 86, creo.

Decían en *El Víbora* de entonces, que es la revista en la que salió publicado el álbum por entregas, que era vuestro primer álbum europeo, el primero que escapaba a las coordenadas con las que habéis trabajado hasta ese momento.

Claro, y nosotros hicimos trabajo norteamericanoide, trabajo europeoide, y trabajo argentinoide, río platenoide también.

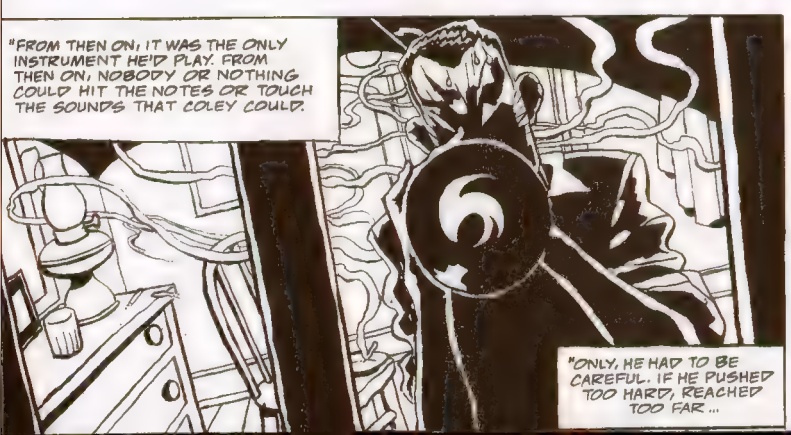
PICANDO DE AQUÍ Y DE ALLÁ

¿Y qué es *Tango milonga*? Es un álbum que se menciona en una bibliografía tuya y que no es conocido en España.

Esto no sé si salió aquí en España.

Por lo menos yo no lo he encontrado.

No es un álbum. Bueno, es una recolección de textos e imágenes, sobre un hipotético sábado por la tarde en la Argentina de los años 50 en que un niño, que es una proyección mía, se va despertando durante el día hacia la fiesta final de la noche, que es el sábado a la noche, cuando lo llevan a un club de tango. Entonces es cuan-


"FROM THEN ON, IT WAS THE ONLY INSTRUMENT HE'D PLAY. FROM THEN ON, NOBODY OR NOTHING COULD HIT THE NOTES OR TOUCH THE SOUNDS THAT COLEY COULD.
"ONLY, HE HAD TO BE CAREFUL. IF HE PUSHED TOO HARD, REACHED TOO FAR...

do le cortan el pelo, cuando juega con los amigos. Evoca nuestra infancia en los años cincuenta. Carlos y yo dijimos, bueno, hagamos un sábado por la tarde de un niño hipotético que empieza cuando se levanta, abre los ojos, y está tirado en un colchón en el suelo en la casa de mis abuelos de Villa del Parque. Yo pasaba grandes temporadas allí porque mis padres también tenían problemas de soportación mutua, así que me tiraba en un colchoncito en una de esas piezas y yo dormía cerca del abuelo. Empecé a fijarme en ese contexto de aquella casa de Villa del Parque, hice 8 ó 10 dibujos y Carlos en el ínterin estaba en Barcelona, yo en Milán, y se puso a escribir. No nos comunicamos para nada. Cuando nos encontramos al mes empezamos a colocar los textos y todo funcionó perfectamente. Son 10 imágenes de una sucesión temporal, con prosa poética de Sampayo y con dibujos del lírico de Muñoz.

En color has hecho muy poquito. *Rumbo Norte*, El álbum de la colección del V Centenario, ¿no?

Ése fue un ensayo. Sería en el 92, lo dibujé en el 91. Fue un laboratorio para mí de volver a tocar con frecuencia las mezclas de otros colores, la historia era muy interesante. El guión, no pudimos, no hubo tiempo como para poderlo trabajar un poco más profundamente con Andreu Martín, quedó así. Además, eso al final quedó como una especie de negociado medio bajo de los socialistas sevillanos, porque los libros no se vieron tanto, terminaron rematados, creo que ahí hubo una falsa maniobra de dinero.

¿Tú estás contento con el resultado del álbum?

¿En lo que se refiere a mi trabajo específico, al dibujo?

En su conjunto.

No, para nada. Ni con todo el proyecto de Tabernero y los socialistas sevillanos. Y nada después. A posteriori se vio, fue conocida una falta de respeto hacia el trabajo, solamente de manejo del dinero. Hay cosas muy lindas como las de Breccia y la de Mattoti. Lo mío con Martín está a nivel medio, hay cosas que están aún más abajo, que están muy por debajo y reflejan un poco la estructura mental de Tabernero, digamos, que es poco culto y poco profundo.

¿Te sientes a gusto haciendo una historieta a color?

Bueno, ahí tuve más de una dificultad severa. Hay ciertas cosas que las pude resolver, otras que las perdí. Eliminé el negro y empecé a cubrir con otros colores las zonas que hubiera marcado con negro. Hay ciertas cosas que han quedado equilibradas, otras que no, pero fue un laboratorio. Yo con eso, en esos meses volví a tocar todos los otros colores, y me levantaba de una mesa y me sentaba en la otra y me tiraba una mancha de color con un gaucho perdido en la pampa. Y eso me sirvió para encender el motor nuevamente de la pintura que no la tocaba desde mis 18 años más o menos.

EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

Lo último que hiciste con Sampayo es *El Poeta*, una cosa para la revista *Corto Maltese*.

¡Ah! *El Poeta*, viste, otra historia italiana. En España la publicaron los tarambanas estos de la revista *Torpedo*. *El Poeta* se lo vendimos a él, ése que nos estafó, el enano maldito, el Borrallo, el ladrón drogado, el ladrón marihuanero, ese mandaparte... que publicó la primera historieta,

Arriba:Rumbo Norte. De la colección Quinto Centenario (Planeta-Agostini, 1992). Muñoz y el guionista Andreu Martín cuentan la historia del marino del siglo XVIII Alejandro Malaspina. Debajo:El colmillo de la serpiente. La primera colaboración entre Muñoz y Charyn (Norma Editorial, 1998).

Cheryl, la hija de Alack Sinner. De Encuentros y reencuentros. (Ediciones B, 1993).

la que no nos pagó. El poeta nace de una ley, la ley Bacheli en Italia, que a los que han dado una contribución cultural más o menos notable a la tribu italiana, cuando se encuentran en apuros en su tarde edad, está la ley Bacheli que le proporciona 2 ó 3 millones de liras para que puedan pagar al menos los remedios de la vejez. Hubo el caso de un gran actor de teatro italiano, Salvo Randone, en el 89, 90, que apareció en televisión diciendo "Tengo 82 años, estoy todo roto, estoy todo enfermo", llorando, y le caían los mocos de las narices, diciendo "No puedo dejar de trabajar porque le tengo que comprar los remedios a mi mujer que está paralizada", o sea, un despelote. Y esa ley Bacheli sirve para estos casos. Entonces nosotros inventamos a través de esta infamia, que Randone tuviera que aparecer y humillarse en televisión para pedir, por favor, que le dieran el dinero, inventamos esta cosa un poco digamos esotérica, tierna, del poeta que recibe el estipendio mensual de la ley Bacheli y se lo gasta todo en juego y mujeres. 82 años tiene este viejito que vive en mi barrio de Milán, en mi buhardilla vive. Entonces este *Poeta* fue la última historia italiana que hicimos con Carlos, yo le conté un poco toda la historia de Bacheli, preparamos el argumento y el lo escribió.

No habéis vuelto a hacer nada juntos.

Carlos se enfermó en el 92, estuvo dos años a punto de morir. Así que nada. Ahora tenemos un par de cosas, a ver qué conseguimos meter, tengo que moverme un poco.

Sampayo: Sí, estuve seis meses hospitalizado, me operaron de corazón. Antes de eso había escrito una novela, no sé si la conoces. Después de eso escribí dos libros más, ahora están en danza y los verás el año que viene. Uno es una novela, el otro es un ensayo.

En *Torpedo* salió también la historieta que hicisteis en clave irónica sobre el dibujante americano Keith Giffen, que te plagió viñetas de *Alack Sinner* en varios tebeos que hizo para DC y Marvel.

Es una historia pasada, ése es un tarambana.

En la historieta que hicisteis, un dibujante argentino va a visitar a un dibujante americano millonario, tipo Milton Caniff.

Mi experiencia directa fue que en el 87 me contaron esta historia de Giffen, y bueno, en vez de llevarle a juicio le conté todo a Carlos y le hicimos una historieta. Una venganza.

Y al final acabaste haciendo una historieta de Batman para DC, en la miniserie *Batman Black and White*.

Me la ofrecieron, fue interesante. Me llamaron y me dijeron si yo quería escribirla, yo les dije que no, que no tenía ganas, Sampayo tampoco, estaba enfermo todavía Carlos, y yo les digo, propónganme algo que ustedes piensen que es para mí. Y me enviaron esta propuesta de la historia de Goodwin. Vos la leíste la historia ésa, del tipo de la trompeta del diablo, digamos que es una anécdota que funciona siempre, el hombre y la bestia, la llamada del deseo, de apropiarse del talento del otro, la envidia, la codicia, el sonido prohibido. Goodwin era un tipo que entendía de dibujo, que el dibujo es otro lenguaje, menos exacto si queréis que la palabra escrita, pero hay un universo. Hay que darse el tiempo para tratar de mirar. Un dibujo se lee, si vos tenéis una mínima sensibilidad estética vas entrando dentro de los delirios de ese imaginador particular, como hacia Oesterheld, que se enriquecía con los mundos de cada uno de los artistas del lugar. Iban armando proyectos, él proponía una historia porque había visto dibujos que le proponían determinadas historias. Así que Goodwin me hizo una historia a medida para que yo la pudiera hacer. Muy eficaz.

Ahora Norma Editorial ha publicado tu álbum con Charyn, *El colmillo de la serpiente*, pero habían pasado por lo menos 5 años sin que no saliera nada tuyo en España. ¿No habías tenido ningún tipo de oferta de algún editor?

¡Oferta!

Sí, ¿no te habían pedido...?

Después de nuestro gran quiosco internacional de los años 70 y 80, como la situación de la historieta, no solamente en España, sino en Italia, donde vivo, y en otros lados es, digamos, mala,

no he hecho demasiada historieta. He tenido otras cosas que hacer, digamos.La historieta de expresión emotiva ha sido cercada y controlada por editores incultos, por público escaso y por ciertas dificultades de duración del lenguaje en sí. Han cerrado espacios expresivos y España ha sido uno de esos casos, aquí solamente vende el culo y la teta.

Publicas básicamente en Francia.

Fundamentalmente. Estoy haciendo ahora el segundo trabajo para un escritor norteamericano que se llama Jerome Charyn, en blanco y negro. Uno lo has visto tú, *El colmillo de la serpiente*, el segundo lo empiezo ahora. Y pinto, ilustro un poco, hago viñetas, critico, descargo bilis, armo el despelote, o sea, hago páginas de historietas con tesis varias. Trabajo para una revista semanal de un diario suizo donde pongo una paginita historietizada con reflexiones y descargas varias de bilis. Y luego hago muchas imágenes aisladas, témperas, acuarelas, en general gente de los barrios pobres de Buenos Aires, grandes cielos, grandes espacios verdes y gente aislada, gente fuera de la historia, gente sin guión.

¿Y en Argentina tampoco se publican tus tebeos?

No hay revistas ni nada. Está un grupo de muchachos, ex alumnos de Alberto Breccia, que hacen allá a pulmón una historia, una venta que se llama *Tripeo*, hablando de la profesión de Breccia en su juventud, pero hace varios meses que no sale. Y si no, hay griterío, mandada de partes, insultos, exhibición de delirios viriles, o sea, a contentar un poco los sueños agresivos del adolescente medio, y bueno, que lo haga otro, qué me importa. Es como el cine, como la música, como la literatura, hay una cantidad de porquería atroz dirigida a los determinados estados de ánimo de los diferentes sectores de la clientela. Hemos sido expulsados por el techo de la historieta, hemos salido hacia el universo celeste.

Encontré una biografía tuya en la página de Internet de Fantabaires, el festival de cómic de Buenos Aires, y decían que el tipo de historias que tú haces ha desaparecido para siempre de la Argentina.

Bueno, es un problema mío también, pero es un problema fundamentalmente de ellos.

¿No crees que haya vuelta atrás? ¿Crees que es difícil que vuelvan a darse las condiciones como para que vuelva a haber revistas en las que tenga sitio tu material?

Nosotros hemos dado 20 años de enconados esfuerzos profundos al mundo de la historieta, nos ha dado mucho, le hemos dado mucho y se verá. Hay que ver si el clientelaje aceptará nuevamente historias que no le calmen sólo los pruritos adolescenciales y el deseo de violencia y sexo que impera. Si viene, y además, como te digo, estoy mirando hacia otras formas de narrarse -porque uno narrando se narra-, otros sectores, otras músicas, otras imágenes. Argentina, en esta última vez que fui, está totalmente invadida por el producto estadounidense bajo y tristón, y bueno, si eso se vende no es un problema mío. Es problema de la muchachada, lástima que no accedan a otro tipo de formación. Que acepten comprar solamente cosas que los consuelan y los hacen ver la violencia y el sexo sin respeto alguno.

Cuando has ilustrado guiones de guionistas que no eran Sampayo, se hace raro. Para vuestros lectores, Muñoz y Sampayo eran una unidad, ¿no?

Sí, hemos sido identificados como una especie de pareja monogámica, y lo fuimos. Después hay ciertas mezclas de Sampayo con otros dibujantes que son más interesantes que otras que yo hice. También otras mías con otros escritores son más interesantes que otras.

El trabajo con Charyn es totalmente distinto.

Yo aprecio el resultado, es raro, no es Muñoz y Sampayo, es Muñoz y Charyn, precisamente. Y hay que decir que la estructura de trabajo con Charyn no es como con Sampayo, que hacemos las cosas juntos, tenemos una cierta simpatía, un gran respeto profesional común el uno por el otro, intercambiamos mundos. Yo con Charyn discuto poco, digamos, no estamos en la

L'Europe en Flammes. (1988).

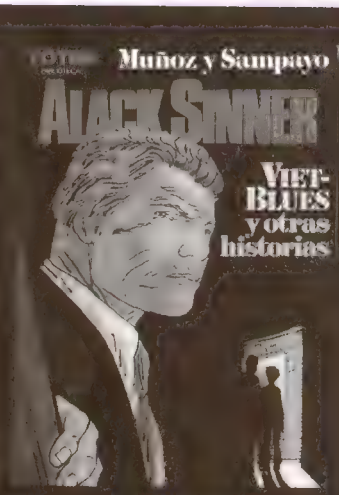
Arriba: Rostros reconocibles en la obra de Muñoz y Sampayo. Menem, el presidente argentino. De La cita, publicada en el número 3 de la revista Torpedo (Editorial Makoki, 1991).
Debajo:
Muñoz y Sampayo, convertidos en muñecos de guiñol, se despiden de sus lectores en la última viñeta de Nicaragua. El álbum apareció serializado entre los números 70 y 77 de la revista El Víbora (1986).

cocina juntos, él está en su cocina primero, hace un plato y me lo manda sin aderezo, después yo lo arreglo en mi cocina. Agarro el plato y lo separo todo de nuevo, le saco esto, le pongo lo otro, lo pongo para aquí, lo pongo para allá y el resultado es más tradicional si queréis, el escritor y el dibujante están físicamente separados. No tenemos un lenguaje que dominemos los dos con tranquilidad para podernos comunicar, hablamos un poco en inglés, un poco en francés. Yo con mi inglés no puedo meterme en vericuetos espantosos, en francés tampoco. Y para mí ha sido también interesante porque me ha sacado un poco de mis obsesiones. Yo mis obsesiones las voy trabajando al costado de la historieta, arriba, abajo, atrás, donde sea, no sé en qué lado, pero fuera de. Yo agarro también la estructura propuesta por Charyn como una excusa en el sentido responsable del término, para poder nuevamente explayar mi mundo de luz y sombras, mi mundo del norte, mi mundo del sur, mi mundo del sueño de la urbe. Como te decía antes, la urbe me tiene un poco harto, ya no me suscita tanto morbo, tanta sensualidad. Me suscita más el vacío, la llanura, la ausencia de personajes me suscita. Hago muchas cosas sin gente, cielos y tierra, nada más, porque me fui de la ciudad.

¿Por qué nunca, teniendo un mundo tan personal, has escrito tus propias historias?

Por un lado considero que hay gente que escribe mejor que yo, no necesariamente que pueda tener siempre ideas mejores que yo, pero que las puede expresar de forma mejor que yo. Yo aprecio el trabajo bien hecho. Yo creo que hay mucha gente que hace todo el trabajo sola y es de una presunción que es como un bumerang que te cae encima. Y luego para mí el ideal de trabajar solo... Hay gente que trabaja sola y me pregunta por qué yo no trabajo solo teniendo este mundo así. Yo digo, bueno, porque a mí me gusta. En mi mundo no están excluidos los otros, no sé qué decir. Yo no vivo la urgencia de la definición personal, o sea, ser el autor de cada palabra y de cada dibujo para tener mi identidad. A mí me gusta, es un trabajo solitario y en cierta manera yo le tengo un poco de julepe a la soledad. Dibujo solo y trabajar con otro es una excusa para estar acompañado. Y además lo que te decía, que uno se tiene que dar cuenta que hay gente que hace las cosas mejor que uno, sino quedamos así en este restringido universo historietístico, con un historietista lineal, de mierda, un dibujo de mierda, una ideita de mierda y vendemos mierda. Mejor tirar para arriba, mejor apuntar para arriba, poner el listón lo más alto posible, eso es lo que yo recomiendo, arriba el listón. Pero yo hago cosas solo que no ven ustedes. Lo que ven aquí son grandes historias largas, narraciones de tipo río, como la que hemos hecho con Carlos en algún aspecto. Pero lo que yo voy haciendo solo, paginitas por aquí, viñetas entrevistas, son como rayos, chispas que se desarrollan, una idea que chispea en una página y autoconcluye, viñetas que hablan de la realidad política y antropológica italiana, las voy metiendo por acá y por allá. Pero todo mi universo ya fragmentado y ya en las diferentes tribus que yo frecuentaba en los años 70 y 80, que veían todos los países simultáneamente lo que yo hacia, ya esto no sucede. Entonces creen que he dejado de trabajar. He desaparecido de ciertos países, he vuelto a reaparecer en otros. Está todo fragmentado.

BIBLIOGRAFÍA



VIET BLUES
(NUEVA FRONTERA 1982)

RECUERDOS DE LA CIUDAD SOMBRÍA
(NUEVA FRONTERA 1983)

Estos dos volúmenes, editados en los primeros años 80, recopilan las diez historias cortas que Alack Sinner protagonizó durante la década anterior, los diez relatos que hicieron de Muñoz y Sampayo referencia obligada en el campo de la historieta adulta. La serie nació como un acercamiento riguroso al género negro (que ya visitó Muñoz con resultados notables allá por 1963, de la mano del guionista Ray Collins y su *Precinto 56*), para muy pronto derivar hacia una progresiva difuminación de lo policial en favor de la denuncia política y social, de un existencialismo teñido de humo rancio, de áspero licor. En sus páginas, la rápida evolución de un Muñoz voraz e inventivo se vale de la inteligente arquitectura rítmica de los guiones de Sampayo para desarrollar un universo orgánico y absolutamente personal, un paisaje urbano arrancado de la noche más abismal y cimentado en la complejidad de unos personajes de presencia férrea y fondo amargo como la tinta.

Muñoz es aquí ya un narrador sabio, domina las maneras del clasicismo más sobrio y se ha fogueado a lo largo de muchos cientos de páginas. Por eso, tras definir el universo que Sinner habitará en un par de episodios de aliento cinematográfico, se permite dejarse llevar por su necesidad de expresar más, desde más cerca, desde dentro: el negro se espesa, los contrastes son más y más duros, suicidas. Los rostros se animalizan, la ropa se arruga en un aferrarse crispado, el mundo es más oscuro y árido, como el infierno. Y Alack Sinner, observador cada vez más al margen, fuma sin tregua, escéptico, capaz aún de ser amigo de sus amigos (aunque eso le convierta, y él lo sabe, en especie a extinguir).

(Un par de notas curiosas: *La vida no es una historieta, baby*, en la que los propios autores ejercen de personajes en una aún hoy atrevida pirueta de metaficción y desparpajo. De *Constancio y Manolo*, por otra parte, no se publicaría nunca la última plancha; la recuperó, por fortuna, el boletín *Tribulete* cuando esas cosas aún tenían importancia.)

francisco naranjo

SOPHIE

(LA CÚPULA, 1984)

Para los que crecimos leyendo en la revista *Totem* (Nueva Frontera) las obras de Pratt o de Moebius, los relatos de *Alack Sinner*, el mundo de Muñoz será siempre uno de calles sucias, llenas de basura y coches ruinosos, de portales mugrientos, de una gente deforme, imposible, que habla sin descanso, de bocas húmedas, tal vez hediondas. Un mundo alucinado, un paseo a cara descubierta por el lado más zoológico de nosotros mismos.

Arrancada de las páginas de *Alack Sinner*, Sophie se erige aquí en protagonista absoluta de una demencial odisea que la arrastrará por las cloacas de los USA y la expulsará al patio trasero del Imperio, el México del hambre y la corrupción, pero también de la solidaridad. Y del peyote. El libro (del que ya hubo una edición anterior, de San Román, en 1981, hoy inencontrable) se divide en dos partes, dos relatos perfectamente diferenciados (¿los dos hemisferios del cerebro de la protagonista, quizá del de los autores?). Primero, la angustia existencial de contexto urbano y tono decididamente negro: el apagón neoyorquino de junio del 77, la encarcelación de Sophie, la posterior fuga, el amor con sabor a muerte del joven limpiacristales... Después, el paso de la Estigia y el delirio lisérgico a medio camino de Rulfo y Crumb: la animalidad del trazo, el arrebato onírico de unos personajes al otro lado ya de la desesperación, cómicos en su desgarro fundamental. Y la libertad de Muñoz y Sampayo destruyendo a su paso convenciones, prudencias, volando muy alto en alas de un medio que les permite transgresiones colosales, poesías desoladoras.

f. n.

ENCUENTROS Y REENCUENTROS

(EDICIONES B 1993)

El tiempo ha pasado. El paisaje es el mismo: calles sucias, noches sucias. El relato simplifica su forma, sin embargo. Hay un reposo inédito, el primer plano brilla a menudo con la hermosa contención de lo medido, la fragmentación del momento se aleja del reloj del celuloide e inaugura un dominio nuevo, dúctil, granuloso. El decorado desnudo, las sombras han tomado ya cada página, emborrachan el relato de tinta, de negrura, y los personajes recitan con cansada convicción.

Alack Sinner, de nuevo buscando. Y de nuevo topándose con la cara más podrida de su país. Y con los ojos hermosos de una niña, su hija. José Muñoz, fiel a sí mismo, no hace concesiones: el expresionismo terrible y la belleza de la mancha feroz, del destello luminoso en medio de la noche, visten de lujo esta nueva entrega de las aventuras de Alack Sinner (menos fresca que las anteriores, quizá) que serializó la revista *Totem/Calibre 38* a principios de los 80 -es anterior a *Nicaragua*- y que B recopiló en su formato definitivo en 1993.

f. n.

EL BAR DE JOE

(SERIALIZADO EN EL VIBORA A PARTIR DEL Nº 57, 1984)

Tarde o temprano, el tándem Muñoz-Sampayo tenía que acabar abandonando la excusa de Alack Sinner y acercarse con su mirada al rico ecosistema multirracial que ese mismo planteamiento les estaba permitiendo abordar. Libres de "cumplir" con las pautas del crimen y el detective, los argentinos producen una serie de relatos cuyo tema ya es directamente la historia sentimental de personas, de sujetos entresacados de la variable población neoyorquina. Las historias agrupadas *En el bar*, alrededor del bar de Joe, atacan más directamente los temas afines a la ideología de nuestros dos autoexilados, la dificultad de integración en el primer mundo, la interacción de las razas en un occidente cerrado a lo diferente: los temas reivindicativos.

Poco a poco, el blanco y negro ya brutal de las historias de Sinner empieza a dejar de respetar los contornos de una forma que apunta a un salvajismo y una fuerza expresiva que ya no se volverá a contener. La mancha se extiende y reubica la línea, manda sobre ella. Algunos rostros empiezan a simplificarse en su economía de signos, pero a ganar en presencia, en rotundidad (ver, por ejemplo, el episodio *Ella*). Se trata, sin embargo, de un expresionismo que debe muy poco al clásico referente alemán de entreguerras. Se basa más en una línea ondulada y una mancha de negrura y densidad oceánica, que en la línea quebrada y la exageración del gesto. En Muñoz, el gesto no es trágico pero los rostros no podrían llevar mejor escrita su vida entera en los rasgos que él escoge mostrar.

De aquí nace el valor imperecedero de este trabajo que, mirado en la superficie, aparenta un cierto panfleto y una excesivamente simple acumulación de tópicos. Pepe el arquitecto, argentino exilado que trabaja limpiando el bar, con su imposibilidad de aceptar el status que le queda en la vida y esa encendida defensa contra el limpiabotas del bar. La tópica historia del boxeador que triunfa y cae... Un poco como el trasfondo detectivesco para los relatos de sus comienzos, las situaciones de tesis o denuncia en Muñoz y Sampayo constituyen más bien un juego de piezas que les sirven para componer una estructura, dotar de una forma argumental, incluso realista, a lo que son, en realidad, biografías afectivas de desconocidos como nosotros. A Muñoz y Sampayo lo que les interesa es la gente, sus vidas, sus porqués, sean equivocados o correctos, sus cómos y sus finales. Nos los ofrecen cruzándose en un espacio (el bar de Joe) donde los agarramos por sus sentimientos, donde unos viven y otros ya han muerto y se recuerdan y conocen tal y como la gente de un barrio concreto podría entrecruzarse, perseguidos a lo largo de 20, 25 páginas con la dedicación suficiente para comprenderlos y hasta para provocar veinte mil historias que podrían surgir sólo de cada viñeta en off de la vida callejera que, de repente, ambienta un diálogo, por ejemplo, amoroso.

Enrique Vela

SUDOR SUDACA

(LA CÚPULA, 1990)

Sudor Sudaca supone un punto y aparte en la trayectoria de Muñoz y Sampayo. No sólo porque es el primer álbum en el que se alejan de la temática de género negro (con la excepción previa del México delirante y surreal de *Sophie*) para hablar directamente de los temas que les obsesionan, sino porque, aunque quedan en él aún restos del armazón negro sobre el que habían armado sus anteriores historias, *Sudor Sudaca* mostró a las claras, por si alguien lo dudaba todavía, que nos encontrábamos ante dos de las voces más singulares que ha dado la historieta. Dos voces que, además, eran capaces de hablar al unísono, con rotundidad y sin pisarse. Como

explica Muñoz en el prólogo del álbum, "*Esta serie afectuosa, furiosa, trabajosa y dudosa nació en Milán y Barcelona, en un periodo de extrema despersonalización y desconcierto. A través de ella pasamos revista a la sintomología que afectaba a los prehumanos de origen argentino, sus reacciones ante la derrota de sus ideales, su capacidad de soportación, asimilación, interpretación y comprensión ante la irrealidad de la catástrofe psíquica desintegrativa que la emigración forzada implica*". Esta catástrofe está contada a través de seis historias cortas de desigual calado. *Dos o tres mil cosas que los otros saben de mí* cuenta la historia de un inmigrante que recibe en casa a dos tipos a los que no conoce, que sin embargo parecen saberlo todo de él y le tratan con familiaridad. Una paranoia que llega al extremo en la historia más inquietante del álbum, *Solos para siempre*, protagonizada por otro inmigrante que se inventa que fue militante comunista y fue torturado durante la dictadura militar argentina para ligarse a otra inmigrante como él. La comunidad de argentinos con la que se relaciona, dada la imposibilidad de que su historia sea cierta, llega a la conclusión de que es un delator, o peor, un policía infiltrado entre ellos. Son sólo dos ejemplos, pero bien representativos del tono del álbum, repleto de metáforas oblicuas, de imágenes difíciles de descodificar en ocasiones para un lector no familiarizado con la historia reciente de Argentina. También, bajo esa aparente impenetrabilidad, se esconden algunos de los momentos más emotivos que ha escrito la pareja Muñoz y Sampayo. En todo caso, la lectura del álbum, pese a su especificidad, compensa sobradamente cualquier esfuerzo que haya que hacer para comprenderlo como merece. Como siempre Muñoz, coargumentista en esta ocasión de algunas de las historias, hace un trabajo inmenso, extraordinario, que se aleja definitivamente del puntilloso y detallista universo de *Sinner* para adentrarse en territorios expresionistas de luces y sombras, de emoción a golpe de pincel.

David Muñoz

NICARAGUA

(SERIALIZADO ENTRE LOS Nº 70 Y 77 DE EL VIBORA, 1986)

La visita de una delegación nicaragüense a la CNU en plena campaña de Reagan contra el sandinismo introduce una nueva trama de trasfondo político en la que implicar a un largo tiempo retirado Alack Sinner para, en realidad, recogerle en una etapa de su vida madura y presentarnos su conflicto entre tres mujeres: su ex Enfer, su hija Cheryl y Delia, la mujer que le introduce en el caso y su nuevo amor. Muñoz y Sampayo entretejen delicadamente el tapiz de relaciones de su personaje deteniéndose en la extrañeza del adulto hacia el niño y conexionando con certeras pinceladas la peripecia de su pasado y su presente. Ultimo relato con Alack Sinner como protagonista hasta la fecha, presenta la particularidad de abrirse y cerrarse a la Hitchcock, con presencia de los autores que le encuentran de mañana al comienzo y despiden el relato a modo de guiñol de marionetas. Por un lado, la trama política, simplificada hasta el icono, se narra en uno de los capítulos a través de un espectáculo de muñecos montado por los nicaragüenses. Por otro, la trama, más real, de la vida adopta la historieta como un vehículo igualmente teatral, quizá ya no realista.

Nuevamente, la construcción del guión es modélica (aunque, a veces, tópica) en su ritmo y en la manera de manejar política y amor sin traicionar unos personajes que ya están construidos de antes, sino contribuyendo a matizarlos. El dibujo de Muñoz continúa siendo fabuloso, si bien ya empezamos a acostumbrarnos algo a su manera de deformar y de manchar. Su lenguaje también está constituido ya de forma práctica y empieza a abandonar algo el exceso y mostrar una cierta inclinación mayor hacia el acabado estético. No obstante, su talento para las caras y su mirada sobre la calle continúan manteniendo la frescura e inmediatez expresivas de siempre.

Estamos en los 80 (el álbum se termina en el 86) y la rabia y el anarquismo real han dejado paso a la falta de salidas y la manipulación de la opinión pública. Jugando con el doble nivel que les permite colocar a Sinner como un *insider* de la historia (en virtud del caso: un posible atentado) frente a la omnipresente versión oficial de la radio y la prensa, Muñoz y Sampayo ponen el acento en reflejar cómo la hipocresía de la sociedad occidental relega la realidad inalterada al plano de lo underground en cuanto ésta adquiere el más mínimo aspecto inquietante a ojos de centros de poder cada vez más rígidos. Atentos observadores como siempre han sido, los argentinos aciertan a mostrarnos, sin pararse en ello, cómo el poder se hace cada vez más sutilmente presente y pesado y condena a la marginalidad las vidas humanas que no se someten a su restringido discurso, que son las que de verdad interesan a nuestros autores.

E. V

JUEGO DE LUCES

(SERIALIZADO ENTRE LOS Nº 100 Y 104 DE EL VIBORA, 1988)

Juego de Luces presenta una trama de película hollywoodiense con personajes de la izquierda y la cultura europeas. Desarrollada en torno al 80 cumpleaños de un indiscutible actor de la escena y el cine italianos, el regalo preparado por los tres personajes que vienen, en realidad, a ponerle en cuestión, unos hologramas muy sofisticados, se presta inequívocamente para conceder pista libre al inconmensurable blanco y negro de Muñoz, en conjunción con el experimentado pero aún bello rostro del homenajeado actor. Una algo fácil trama de venganzas y crímenes pasados se esconde detrás del fin de semana de celebraciones, aprovechada por Muñoz y Sampayo para introducir algunas puntualizaciones en torno a la manipulación de la cultura por la política y a la utilización de ésta última por los personajes de éxito de la escena cultural.

Como suele pasarle, Sampayo recurre bastante a simbolismos tópicos que ejemplifican un punto de vista o el cuestionamiento de un punto de vista. Si bien, generalmente, tampoco se queda en eso y sus símbolos, aunque símbolos, desarrollan vidas de personajes reales, en este álbum los personajes se desarrollan menos que sus opiniones y el conflicto, al quedarse más en el plano de lo cultural (salvo la venganza mencionada que también resulta demasiado de telefilm), interesa menos. En la parte gráfica, la excusa del título nos permite disfrutar del talento de Muñoz con la mancha blanca que ya vimos apuntar abiertamente en *Sudor Sudaca*. El trazo de Muñoz consigue moverse dentro de parámetros tan abiertos en cuanto a densidad y continuidad que el resultado, cuando expulsa la mancha negra fuera de una viñeta, parece ser la colonización del espacio, de los cuerpos, no por el papel, sino por la mancha de blanco. En sus trabajos "neoyorquinos" (esa ciudad sombría), el blanco destella como luz y complementa el negro. Pero en álbumes como éste, no sólo se emplea como complemento sino que adquiere el mismo status que la mancha en cierto número de escenas o viñetas. Al lenguaje iconográfico de Muñoz, por si nos cabía duda, no le queda campo que no pueda abordar con soluciones enteramente propias. No obstante, el álbum impacta en lo gráfico, de nuevo, más por el fabuloso despliegue estético que por la expresividad de sus deformaciones. Etapa final de redondez del lenguaje propio de uno de los dibujos a blanco y negro más originales y poderosos de la historia del cómic.

E.V.

BILLIE HOLIDAY

(REVISTA TORPEDO)

Pese a su aparente sencillez -nos encontramos ante un Muñoz más sintético y despojado que nunca, capaz de crear ambientes con apenas dos pinceladas, también más nítido y legible, más accesible quizá-, la biografía de la mítica cantante de jazz Billie Holiday es uno de los trabajos más complejos que han realizado Muñoz y Sampayo.

El álbum comienza con una hermosa introducción narrada por la propia Billie, muerta, o mejor, transformada en mito tras su muerte, y deja paso a un peculiar retrato biográfico que Sampayo resuelve utilizando tres puntos de vista diferentes: el de un periodista que en el 30 aniversario de la muerte de la cantante investiga sobre su vida para escribir un artículo (poniendo especial énfasis en los aspectos más sórdidos de la desgraciada existencia de Billie, sus problemas con las drogas y el racismo o sus desastrosas relaciones con los hombres), el de Alack Sinner -de nuevo espectador-, que el mismo día en la otra punta de la ciudad recuerda los dos ins-

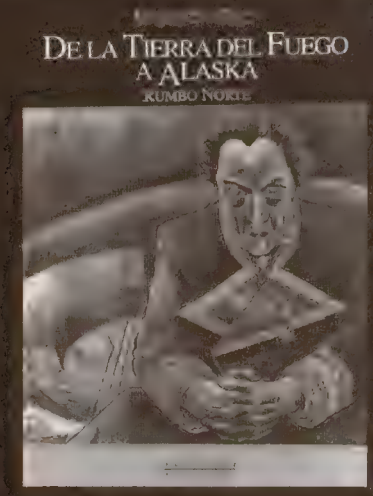
tantes que compartió con Billie (siendo un niño la vio por la calle y cuando aun era policía vigiló la habitación del hospital en la que moriría) y un tercero múltiple, disperso, que surge de aunar otras voces dispersas -los pensamientos de, por ejemplo, el hombre que friega los pasillos del periódico o las voces y las canciones en la radio- y sirve como contrapunto a los dos anteriores, completando el puzzle emocional.

Así contado, todo parece mucho más farragoso de lo que es realmente. Una vez leída, resulta asombrosa la facilidad con la que Sampayo integra los diferentes elementos de la biografía para conseguir lo más difícil: que se lea bien como historieta, sin abrumar con montañas de datos o innecesarias acotaciones. *Billie Holiday* es, en fin, el mejor trabajo que se ha hecho en cómic sobre tema musical y una de las ficciones biográficas más interesantes realizadas en cualquier medio. Un trabajo ejemplar que, desgraciadamente, no es fácil de leer en castellano, ya que apareció publicado en varios números de la revista Torpedo, hoy casi inencontrables.

D. M.

DE LA TIERRA DEL FUEGO A ALASKA. RUMBO NORTE

(PLANETA-DE AGOSTINI/SOCIEDAD ESTATAL QUINTO CENTENARIO 1992)

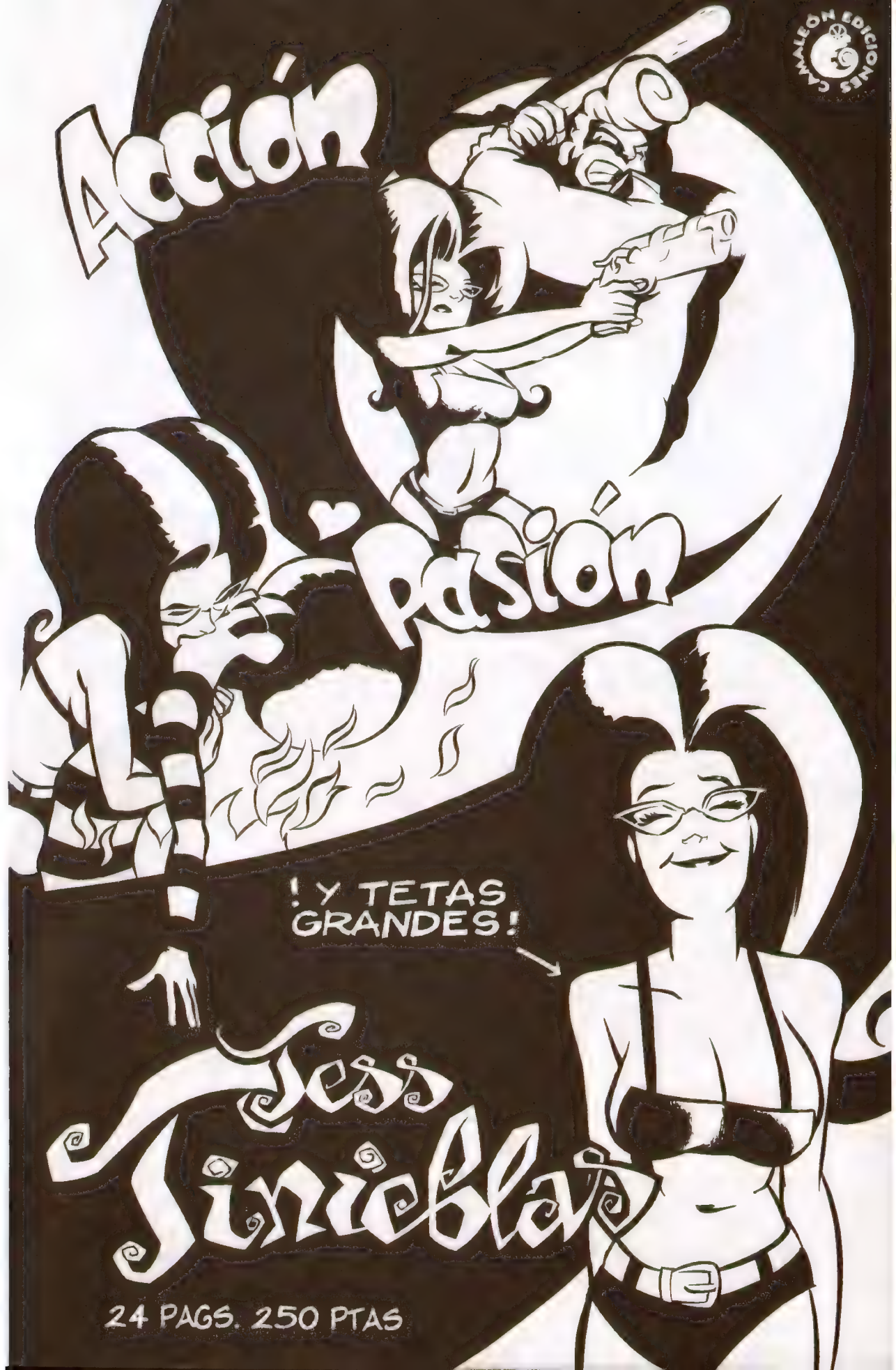


No es éste el libro más afortunado de Muñoz. Acaso porque la narración se aleja mucho del tono introspectivo al que nos tiene acostumbrados, o quizá es la extrañeza de un color inusual. O la ausencia del negro. En cualquier caso, el guión más que competente de Andreu Martín no es mal esqueleto para una historia de tono aventurero que el maestro del desgarro aborda con ímpetu explorador y armas novedosas.

Lo primero que llama la atención es la elección de la gama de colores, decididamente desasosegante y muy alejada de cualquier concesión. Son páginas de arquitectura limpia y vocación clásica, pero de ambiente enrarecido, ominoso. Muñoz sustituye el impacto de la mancha de negro por un color turbio, incómodo, que peca de falta de narratividad (si bien es cierto que no se le puede acusar de ornamental), pero que aporta una cualidad atmosférica en absoluto desdeñable. El expresionismo, nuevamente, impregna cada viñeta, aunque de manera más esquinada esta vez, menos palpable.

Quizá no fue Muñoz la elección más sensata para ilustrar el guión de Martín, pero el resultado no deja de ser intrigante.

f. n.


CAMALEÓN EDICIONES
Acción
pasión
¡Y TETAS GRANDES!
Jess Fniebla
24 PAGS. 250 PTAS

portafolio

JAVI RODRÍGUEZ

EL ASTURIANO JAVI RODRÍGUEZ (OVIEDO, 1972), ES EL CREADOR DE *LOVE GUN*, UN DIVERTIDO TEBEO DE AVENTURAS ESPACIALES QUE, TRAS UNA PRIMERA MINISERIE DE CUATRO NÚMEROS (DE LA QUE HASTA EL MOMENTO SÓLO HAN APARECIDO TRES) AUTOEDITADA BAJO EL SELLO CACTUS COMICS, HA COMENZADO UNA NUEVA ETAPA, COCREADA JUNTO AL TAMBIÉN ASTURIANO IGOR MEDIO, AL AMPARO DE UNDER COMIC. ADEMÁS, DESDE DICIEMBRE DEL AÑO PASADO JAVI PUBLICA EN *EL VÍBORA PARAÍSO*, UN SERIAL PROTAGONIZADO POR UN GRUPO DE AMIGOS VEINTEAÑEROS QUE, TRAS UNOS COMIENZOS ALGO TITUBEANTES, SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS PROPUESTAS MÁS SÓLIDAS QUE OFRECE TODOS LOS MESES LA LEGENDARIA REVISTA DE LA CÚPULA.

Panowsky, del nº 4 de Froilán (1994)

Antes de saber leer ya tenía colección de comics, y además bastante grande. Los *Don Mikis*, los Olé. *Dumbos* tuve muchos también. Los tomos de Superhumor no, porque eran muy caros. Me acuerdo de la envidia que me daba la peña que tenía los Superhumor o los Películas, que eran los típicos tomos que te regalaban en las comuniones. Y como no hice la comunión ni me hacían regalos supercaros en Reyes y en cumpleaños, no los tenía. Además, yo puntuaba a los dibujantes. Como todavía no sabía qué dibujantes eran les ponía puntuaciones, como "normal", "guay", "super", o ya "de puta madre".

Yo tengo tebeos con grapas hechos por mí. El más antiguo que tengo es un *Mortadelo Especial* del 78. Tenía 6 años cuando lo hice.

Estuve haciendo fanzines de superhéroes muchos años, e incluso tuve una revista de superhéroes fotocopiada que hacía con mi hermano. Pero él hacía *funny animals*. Yo siempre fui muy friki, ya más mayor me sabía los nombres de todos los dibujantes. Además, recuerdo que no me gustaba el fútbol ni el deporte ni nada, y en el colegio estaban todo el día echándome en cara que no sabía nombres de futbolistas, y yo decía "*¿Sí? pues tú no sabes quienes son Richard Corben o Bernie Wrightson*", que cuando estaba en quinto o sexto de EGB para mí eran lo máximo.

A los 16 años empiezo Artes y Oficios, porque tripití primero de BUP. Bueno, a los 15 años ya me había fichado la policía, ya me había pirado de casa y estaba todo el puto día por ahí bebiendo calimocho y fumando porros, no hacía otra cosa que el vago. Entonces en casa me dijeron: "o te pones a currar o estudias algo". Y dije:"¡hostias!" Entonces, eso de Artes y Oficios me sonaba a *Fama* en Oviedo, digo, "qué guay, tocar la guitarra, estar todo el día por ahí haciendo cosas". Yo creía que había hasta música en Artes y Oficios. Cuando fui allí tuve un baño de realidad. Luego no salía por la noche ni nada, estaba ahí currando como un cabrón y me metí en diseño gráfico, que era lo que más me interesaba.

Germán [*Germán García, dibujante de Tess Tinieblas y X-Men*] iba un año o dos detrás de mí. Es dos años mayor que yo pero creo que había repetido en BUP. Con Germán empezamos la revista *Froilán*. La empezó a gestionar él, porque es muy lanzado, y tiene una idea y empieza a tirar para adelante. Yo iba mucho más lento y me lo pensaba más. Empezó siendo un fanzine de fotocopias y luego ya nos metimos cinco en el proyecto. Además de nosotros estaban Arturo, Fran y Marcos, que era el diseñador. Tuvimos mucha suerte, no éramos todos dibujantes, y los curros chungos, como era hacer diseños o buscar publicidad había gente que los hacía. Alquilamos un local, Germán y yo compramos un ordenador a medias y hacíamos trabajos para sobrevivir y poder pagar el *Froilán* y el local. Yo creo que, y no es por echarnos cosas encima, pero cuando se mire la historia del cómic asturiano lo nuestro va a ser una historia curiosa porque fue el primer cómic sin ninguna subven-

Los Potaje

ción, editado en imprenta y con distribución en quioscos. Tenía contenidos personales, que no eran ni temas típicos asturianos ni hostias. El de Germán tenía un contenido sociológico y político bastante fuerte. Era autoproducido, no teníamos intereses en agradar ni en caer bien a nadie para que nos pusiese pelas. Ten en cuenta que en Asturias había concursos de comics don-

La nueva etapa de *Love Gun*

de se llegaba a pagar un cuarto de millón de pesetas, y te estoy hablando de hace 7 u 8 años, a un cómic de quince páginas. Como era asturiano y era la época socialista se subvencionaba todo para quedar bien.

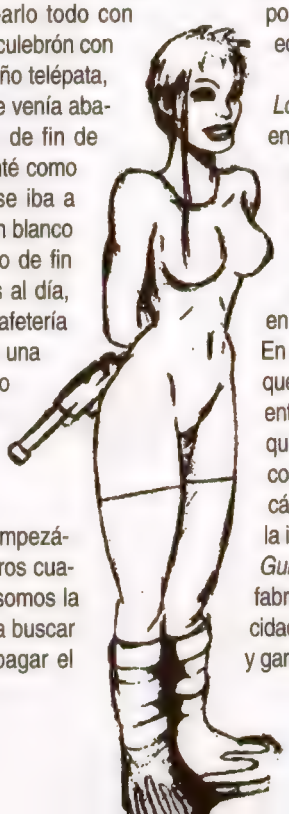
El *Froilán*fue siempre en blanco y negro con portada en color. La única diferencia que tenía con el formato comic book era que, como trabajábamos con el pliego europeo, le quitamos un centímetro. Tiramos del primero 1.500, creo, del segundo 1.000, y de los otros dos, 500. Vendimos del primero unos 300 y pico en Asturias, no distribuimos nunca fuera.

En mi caso, lo que salió era una cosa con la que yo no estaba nada contento. Pero como no tenía nada más hecho y había que sacar la revista ya, lo metí. *Panowsky* era un proyecto que me hubiese gustado hacer mejor. Era un hijo de puta, un director de culebrones venezolano que había decidido pirarse a otro país, meter cizaña entre los vecinos de un edificio, grabarlo todo con cámaras ocultas y hacer un montaje de culebrón con la vida real de la gente. Hasta que un niño telépata, que vivía en la casa, lo descubría y se le venía abajo el plan. *Panowsky* era un proyecto de fin de carrera de diseño gráfico, que lo presenté como ilustración, a color. Yo ya sabía que se iba a joder la mitad del cómic por publicarlo en blanco y negro. Además, como fue el proyecto de fin de carrera llegué a hacer siete páginas al día, incluso dibujó Germán. Y rotulé en la cafetería las 42 páginas antes de entregarlo. Era una chapuza, era una idea muy buena pero es que era una jodienda de cómic, a mí no me gustó mucho publicarlo, la verdad, nunca estuve muy contento.

Al dejarlo Arturo, después de que le empezáramos a exigir que currase más, nosotros cuatro, que somos los que quedábamos, somos la parte creativa, teníamos que empezar a buscar publicidad, a pagar a la imprenta, a pagar el local, encargarnos de esto, de lo otro, y fuimos perdiendo pulso. Entonces abandonamos *Froilán*.

Pero al acabar *Froilán* seguimos colaborando. *Neuropa* es un proyecto que nace por 1993 y estuvimos con él varios años. Germán me había presentado a Andrea Parissi, que dibujaba también, y entonces decidimos crear, pirando clases en la cafetería, el *Neuropa*. En la cafetería de Artes y Oficios nació *Love Gun*, nació *Neuropa*, nació *Tess Tinieblas*, nacieron todos los personajes. *Neuropa* no tenía nada que ver con los superhéroes, mucha gente lo cree porque conoce la tercera parte del proyecto, pero la primera no tenía nada que ver con aquello. Germán y yo estabamos totalmente flipados con la película *Europa*, de Lars Von Trier, con todo el rollo expresionista alemán, con *Metrópolis*, y queríamos hacer un cómic en esa onda. Habíamos flipado mucho con el *Iron Wolf* de Mignola, con toda esa estética de principio de siglo decadente y de ciencia ficción antigua, de remaches para unir las placas de metal. El proyecto cambió cuando Germán marcha de Gijón, va a Barcelona y se encuentra que en Camaleón igual están interesados en *Neuropa*. Germán estaba ya haciendo dibujos de superhéroes, esto mucho antes de dibujar *Tess Tinieblas*, y decide proponerles a Camaleón hacer *Neuropa*, pero para venderlo decide hacerlo más superheroico y nacen los bocetos que más conoce la gente. Entonces aparece Javier Pulido en escena, y yo, como tenía muy buen rollo con Pulido porque lo había conocido ya en Barcelona, hice el guión de una miniserie para él. Yo creo que por pereza de Camaleón, más que por parte del equipo creativo, la cosa no salió.

Love Gun es contemporáneo al *Froilán*. Lo creé en el 94 o así. Había hecho una historieta de seis páginas. Lo que pasa es que las mandé para una exposición en Lisboa y nunca me devolvieron los originales. Iba a haber un episodio piloto en *Froilán*, de hecho en el nº 4 de *Froilán* sale anunciado. Luego presenté el proyecto en Camaleón, 11 páginas entintadas por Parissi. En Camaleón me dijeron que no les gustó mucho, que el entintado era muy frío. Así que las volví a entintar yo. Las presenté a Camaleón y me dijeron que estaban buscando cosas más profesionales, con un acabado mejor. Entonces decidí autopublicármelo, total, ya conocía todos los entresijos de la imprenta y los trucos para ahorrar pelas. El *Love Gun* me salía por unas 55.000 pelas el total de la fabricación del tebeo y tenía 40.000 pelas de publicidad. Me dio buen resultado el nº 1, vendí de sobra y gané pelas, que no es normal.



El primer dibujo publicado de *Love Gun*. *Froilán* nº 4

Ilustración para *Los Deltonos*

Lo del sello Cactus Comics es porque decidimos que, para darnos un poco más de credibilidad, todos los colegas que nos autopublicáramos durante esta temporada lo íbamos a hacer como Cactus Comics. Éramos mucha gente, por eso no iba nada a ningún lado, porque a mí me llegaban cartas por un lado, a Parissi por otro y cada uno tenía un proyecto por separado. Cada uno sacaba lo que quería y poníamos Cactus Comics por decir somos asturianos, somos nosotros.

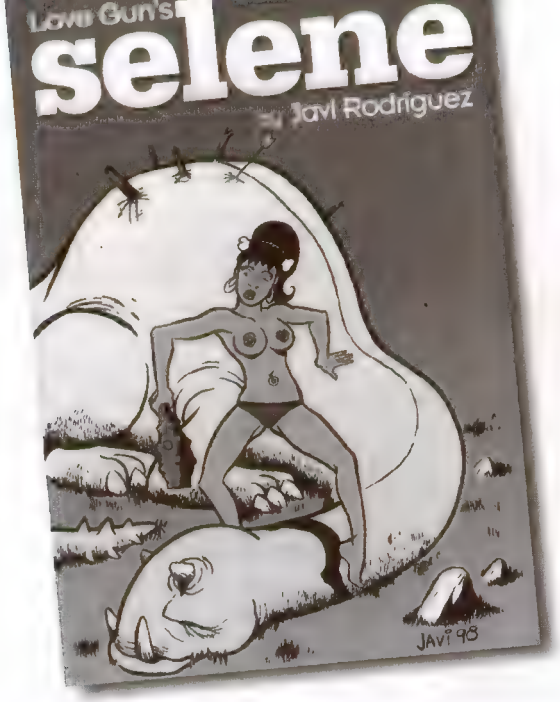
La primera miniserie de *Love Gun* iban a ser cuatro números. La movida es la siguiente: todavía no había hecho el nº 4, y hablé con Igor Medio y le dije, "podrías entintarme el nº 4 y así me quito un peso de encima". Había buen rollo, empezamos a hablar, y "joder, cómo molaría que la siguiente serie la hiciéramos en equipo creativo, porque a ti se te ocurren ideas, a mí también y las podemos combinar y hacer los guiones juntos, yo la dibujo y tu la entintas, y de puta madre". Todo esto lo hablamos en un marco en el que coincidimos con Christian Osuna en las jornadas de Avilés del 97. Entonces Christian Osuna dice "yo lo publicaría". Pero cuando iba a acabar el 4 me llaman para *El Víbora*. Claro, pongo encima de la mesa poner 15 talegos tal cual o ganar esos 15 talegos dibujando tebeos por primera vez en mi vida, dibujando en la revista de mis sueños, en la revista que más me gustaba siempre de todas las que se publicaban en España. Entonces me centré en *El Víbora*. Hernán Migoya dijo "acaba el *Love Gun* primero, vaya". Pero como nunca lo acababa me metí con lo de *El Víbora*. Además, como no sólo de comics vive el hombre, también lo tuve que compaginar con curros de supervivencia, que me impidieron dibujar. Es un marrón para la gente que haya comprado esos tres. Yo la historia la tengo acabada. Me tengo que proponer acabarlo en mis ratos libres, quiero hacerlo pero no lo puedo garantizar.

Y el nuevo nº 1 es un rollo completamente diferente y es un proceso totalmente distinto de lo que la serie antigua, o sea, los personajes son los mismos pero es un concepto totalmente nuevo, es una serie nueva. Se puede leer sin haber leído los anteriores.

Yo de guaje me preguntaba quién era Ventura, quién era Nieto, quién era Muñoz y quién era Sampayo. Me gusta eso. Lo mío y lo de Igor en *Love Gun* es al 50%, o sea, Igor hace de todo.

Famoso durante quince minutos. El Víbora *especial Nuevo Comix Underground* (1997)

Los Potaje fue un encargo del ayuntamiento de Gijón, una campaña de prevención del alcohol, con tan buena suerte de que tanto el dibujante como el guionista a los que nos lo encargaron nos conocíamos de antes, de haber preparado un proyecto para La Cúpula hace varios años. Dijimos, "sí, hacemos una campaña de prevención del alcohol, pero si nos la encargáis a nosotros y la vamos a firmar nosotros va a ser como nosotros queramos". Se lo pasa-



Postal (1998)

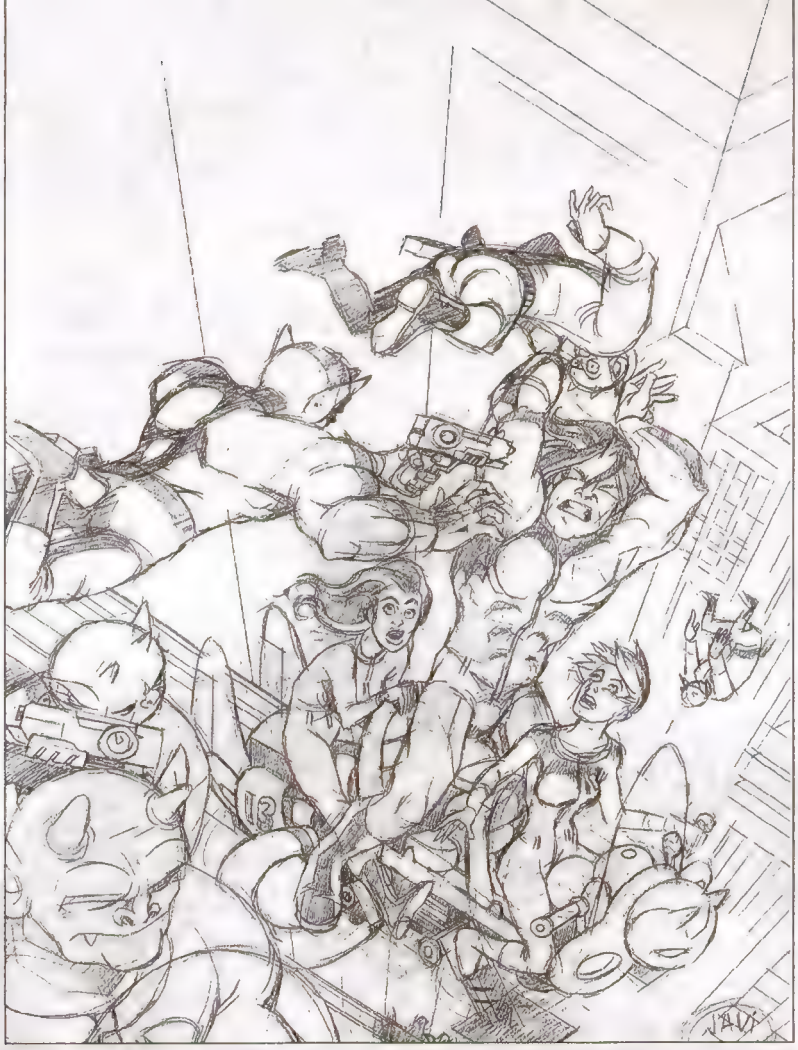
mos y dijeron que era un poco heavy para el sector juvenil al que iba dirigido, era para repartir en los institutos, pero se convirtió en el primer best-seller del cómic asturiano, porque de 20.000 ejemplares se agotaron todos, se dieron gratuitamente y ninguno se tiró a la basura. No pretendimos hacer moralina, era muy ambiguo, y eso es lo que les daba miedo. En ningún momento dice a los chavales que no beban. Y se pueden sacar varias lecturas de él, que era un poco el objetivo. Estuvo saliendo todos los días en el periódico durante un mes. La polémica que levantó el cómic, eso es un hito dentro de la historia del cómic asturiano. Hubo asociaciones feministas que nos quisieron vetar, el PP lo quiso denunciar, el PSOE lo puso como el máximo exponente de una juventud abierta y en colegios privados no se repartió, así que en los públicos que estaban al lado del privado los chavales trapicheaban a la puerta del colegio pasándose tebeos. Yo como autor digo que de puta madre, el cómic vuelve a ser usado de una manera ácida, y chavalotes ajenos totalmente al mundo del cómic vuelven a pillarse comics y a ver lo subversivo que puede ser.

La primera vez que fui por *El Víbora*, Hernán me dijo, "mira, vamos a sacar una colección nueva que se llama Brut, prepara algo a ver si nos convence". Preparé algo y cuando se lo mandé a Hernán me dijo "la verdad es que es muy fanzineroso, tienes que mejorar mucho como dibujante, sigue trabajando". Y, como yo siempre valoro las críticas de una manera positiva, seguí dibujando, preparándome, y en esos dos años cada poco iba llevando proyectos. Además, fui conociendo un poco más a Hernán y llegamos a tener discusiones terribles, un día me acuerdo que estuvimos como cinco o seis horas en una sidrería él y yo pegándonos unas voces el uno al otro, y discutiendo, sobre todo de política, porque somos polos opuestos, aunque luego, bah, coincidimos en mogollón de cosas.

La cuestión es que yo fui desencantándome un poco porque lo veía como inalcanzable, me decía, "es que no voy a poder publicar en la vida porque no doy el nivel que me pide esta gente", entonces, como siempre me ha ido el rollo de los comics books y las aventuras, me dio por preparar algo para la línea Laberinto. Fui a Forum y me reuní con Toni Guiral. Guiral me dijo que la historia no le había hecho mucho tilín y que era muy fuerte para Laberinto, y me sugirió que fuese con ella a La Cúpula. Yo ni lo había pensado. Quedé con Hernán a tomar algo, y me dijo, "joder, esto está de puta madre, presenta otra vez aquí". Me pusieron unas condiciones típicas de cualquier editor, un poco la serie que les podía hacer falta en ese momento, y estuve un año y medio presentando proyectos, hasta que me pidieron cuatro páginas para un *Especial Underground*. Luego presenté uno de los proyectos casi definitivos de *Paraíso*, les moló y salió.

Viéndolos ahora con la distancia, los primeros proyectos estaban bastante menos currados. Lo que me gustó de la experiencia del *Víbora* es que aprendí muchas cosas. Tengo que reconocer que tenía muchas carencias. Las críticas me vinieron de puta madre. Recuerdo que me decían, "es que sólo son planos americanos y los personajes están super ahogados", y era verdad. En *El Víbora* no puedes meter tres viñetas por página porque la página es enorme. Yo nunca había hecho un cómic con más de tres viñetas o cuatro, porque estaba acostumbrado a *Love Gun* y a tamaños pequeños, y de repente empecé a releer *Víboras* y cosas antiguas y descubrí que sí, que

Dibujo inédito



Dibujo a lápiz para la portada del nº 2 de *Love Gun*

podía meter más viñetas y contar más cosas.
Soy una persona vaga, no hago ningún boceto de nada, ni de personajes, ni de nada, sencillamente construyo las historias. Un poco lo pago caro, porque por ejemplo en el caso de *Paraíso,* creo que hasta la 6º o la 7ª entrega todavía no tenía los personajes lo suficientemente definidos y con fuerza como para contar las historias que estoy haciendo ahora, que son las que me interesan.

Antes me tiraba más por los gags, pero luego empecé a meterme con los personajes. Al principio fue de tanteo, porque a mí me impone un tanto la revista, o lo que pienso que ellos quieren que yo haga o que les molaría que yo hiciese; que la verdad son pijadas y pajas mentales mías, porque en el fondo imagino que ellos lo que más les mola es que haga lo que más me guste a mí, que esté contento y que al final funcione.

Me dicen que *Paraíso* se parece a lo de Jaime Hernandez. Me gusta mucho, pero es es que yo a Jaime Hernandez lo conocí en persona y salí con él de copas, joder, y me lo llevé por ahí. Y sé como piensa el tío y es totalmente opuesto a mí en todos los sentidos, es un americano de California, que llevaba un tatuaje en la mano porque ha pertenecido a una banda juvenil de chicanos. Es una persona encantadora, pero no tiene nada que ver conmigo, las cosas que vamos a contar son totalmente distintas.

Siempre me posiciono ideológicamente. Tengo una posición bastante clara respecto a lo que es el modelo familiar moderno y el sistema laboral actual. Aunque esté tratado muy por encima, como en *Love Gun.* Pero está claro que nadie hace aquí un comic book con el INEM del futuro. Nadie se lo plantea. No digo que sea lo mejor, pero a mí me gusta. Yo comprendo que a un tío punki de Malasaña, calimochero y tal, lo mío le parezca una mariconada, y que a un pijo del Opus le parezca muy fuerte. Como yo toda la vida defendía que no, que la vida está llena de grises, siempre he sido blanco de los dos bandos.

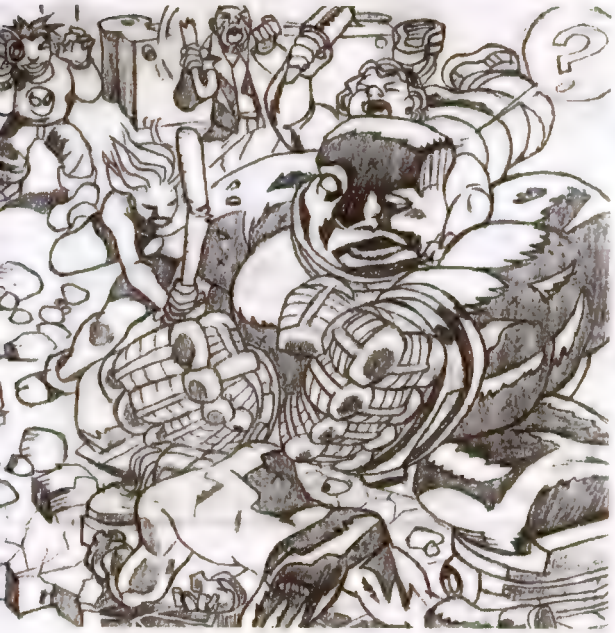
David Muñoz
Transcripción: **Esther Muñoz**

Selene, postal

VII guía de nuevos autores

por David Muñoz

Juan Carlos Pérez García



Juan Carlos nació en Málaga en 1969 y es licenciado en Derecho. Tras dar sus primeros pasos en el mundo del cómic como redactor y maquetista de los fanzines *Imágenes Alteradas* y *Testosterona y Dólares*, empezó a presentarse a todos los concursos de historieta que se le pusieron por delante e incluso llegó a ganar alguno, como, por ejemplo, la IV Muestra De Jóvenes Creadores del Ayuntamiento de Málaga, en 1995.

Ese año, durante el transcurso de una visita al Salón del Cómic de Barcelona, la editorial nipona Kodansha le aprobó dos proyectos que al final no se publicaron (al parecer "los lectores japoneses no iban a entender determinadas cosas"). Ya en 1996, se puso en contacto con Toni Guiral, editor de la línea Laberinto de Planeta, que le encargó una historieta de nueve páginas para la revista *Laberinto Presenta*, titulada *A. A. A. Recuperador*, con guión de Valentín Ramón. Desafortunadamente, la revista nunca llegó a editarse. Un año después dibujó a medias con Juanjo Sáez un fanzine de tiras humorísticas titulado *Flora y Fauna*. Sin embargo, los contactos con Planeta dieron su fruto y en estos momentos Juan Carlos está haciendo ilustraciones para *Conan* y dibujando un número único para la línea Laberinto, con guión de Juan Carlos Cereza, protagonizado por el personaje Sangre. Además, colabora como ilustrador en la revista *Rock de Lux* desde junio del 97.

Pero, como el 90% de sus compañeros de generación, Juan Carlos no vive de sus dibujos, sino que trabaja como profesor asociado en la Universidad de Derecho.

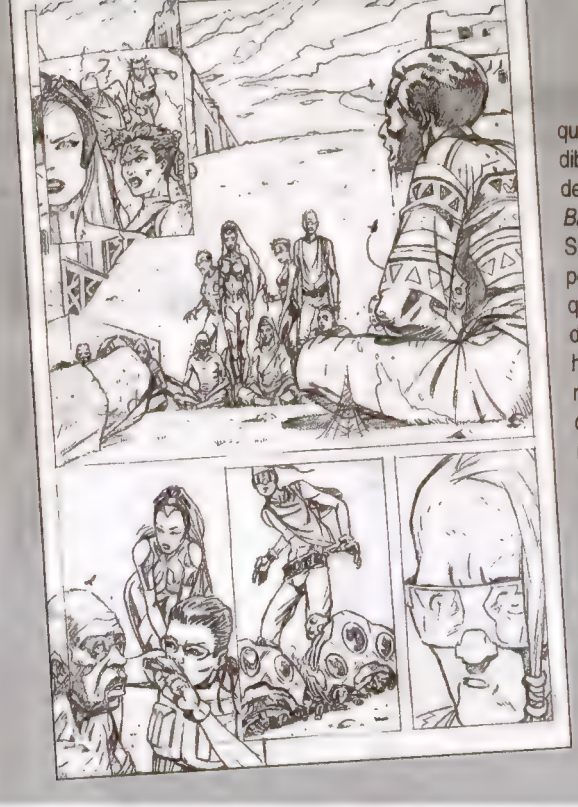
Como influencias más evidentes, Juan Carlos menciona a clásicos como Caniff, Eisner (cuenta que "*a los 13 años le copiaba páginas enteras*"), Hermann, Frank Robbins, Mézières -al que considera uno de sus maestros- o John Romita, que le parece "*un genio en todo, composición, diseño, anatomía, sombras...*"

En cuanto a gente más moderna, reconoce haber estudiado el trabajo de, entre otros muchos, David Mazzuchelli, Yves Chaland, Howard Chaykin, Gallardo, John Romita Jr. y el Frank Miller de los 80.

Como es lógico, por edad e influencias, a primera vista el dibujo de Juan Carlos recuerda a Germán García, Javier Pulido ("*los dos me gustan, Germán es Indurain, porque no falla nunca, Pulido es Perico Delgado, cuando tiene una chispa es genial, aunque no siempre triunfe*") o Sergio Bleda. Pero una mirada más atenta descubre a un dibujante menos preciosista, más agresivo y rotundo, un todoterreno al que es posible imaginar tanto ilustrando tebeos de superhéroes para la Marvel como álbumes de aventuras para Dargaud. Desde luego, tablas y talento no le faltan.

Marcos Martín

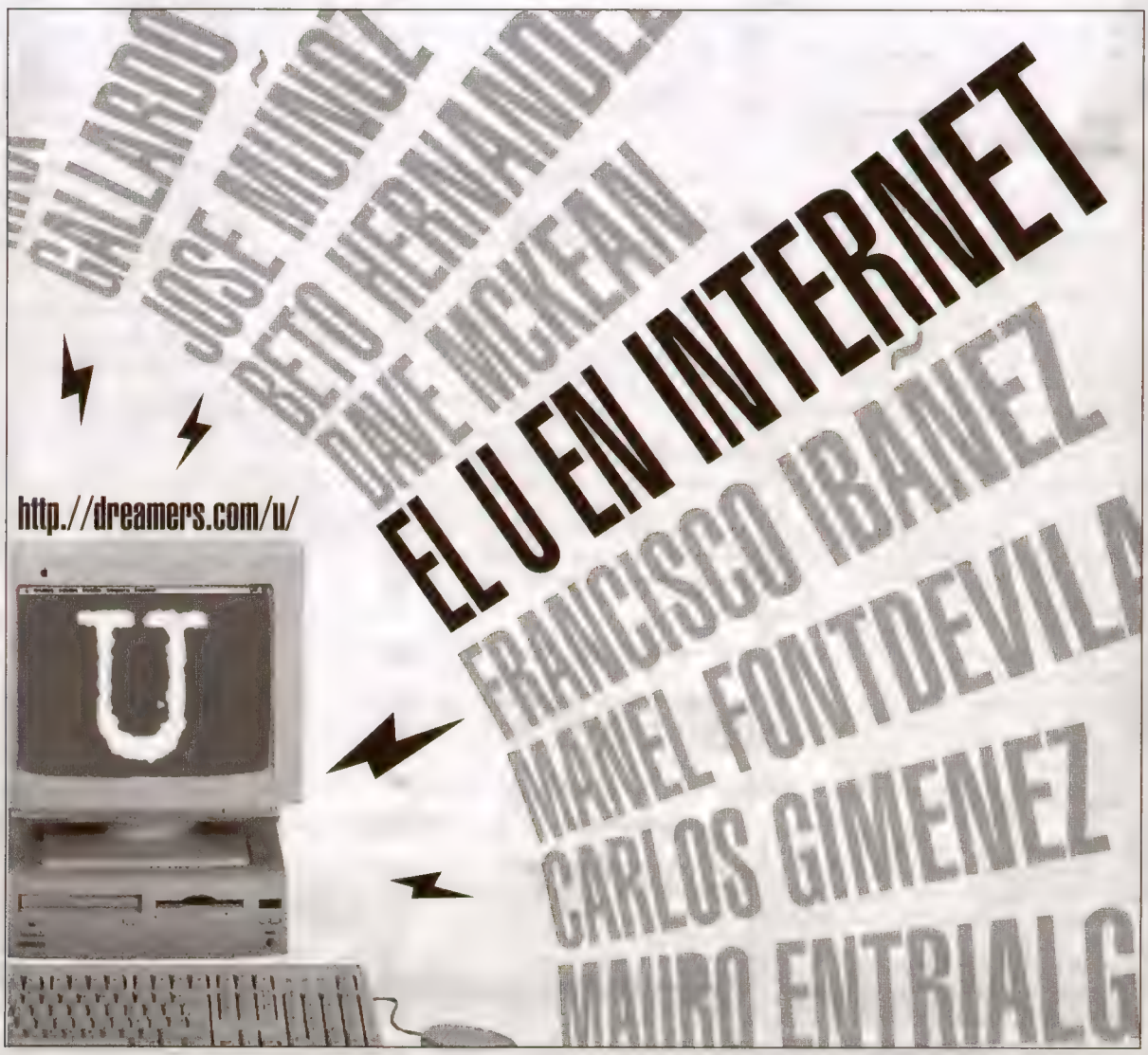
Marcos es barcelonés, tiene 26 años y se licenció en Bellas Artes por la especialidad de pintura. Aunque desde el año 1993 dibuja portadas e ilustraciones para Comics Forum, es posible que sea el único dibujante español que ha conseguido trabajar para Estados Unidos sin haber publicado antes en España. Pese a que cuenta en su haber con un buen número de páginas de historieta, ninguno de los proyectos de los que ha formado parte -un álbum para Francia escrito por Jorge Zentner y una serie para Laberinto con Germán García como guionista- han llegado a ver la luz. Pero tras contactar con el guionista Mark Waid durante el transcurso de las Segundas Jornadas del Cómic de Avilés, se animó a viajar a Nueva York a probar suerte. Allí consiguió

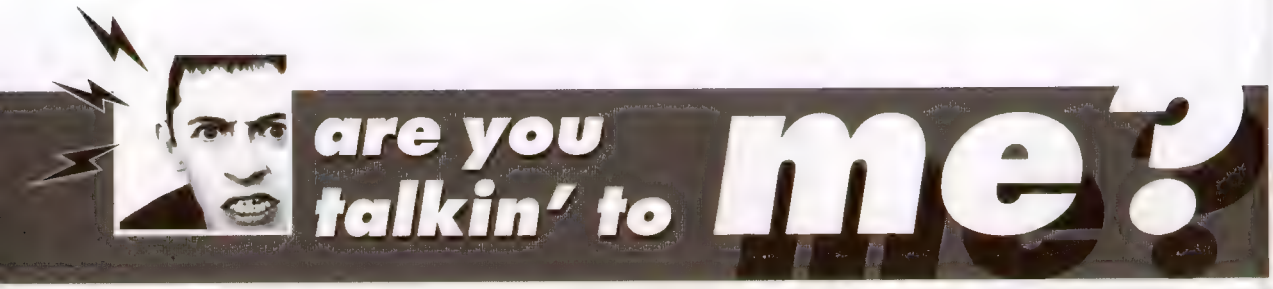


que DC le encargara dibujar una historia de la antología *Batman Chronicles*. Sin embargo, el poco tiempo con el que contó para dibujar la historia hizo que Marcos no quedara muy contento con el resultado. De hecho, para los que han podido ver sus páginas de prueba, es obvio que Marcos era capaz de mucho más de lo que supo o pudo dar en *Batman*.

Dibujante clásico, riguroso y capaz de resolver con soltura las composiciones más complejas (al revés que tantos historietistas primerizos, disfruta dibujando planos generales, maquinarias, coches y las más complejas arquitecturas), Marcos cuenta que sus influencias más claras son "*Kevin Nowlan, Mike Mignola, Jack Kirby, David Mazzuchelli y el español Daniel Torres, a quien todavía sigo mirando mucho.*" De todas maneras los rostros de su personajes delatan otra influencia más rotunda, la del John Byrne de *La Patrulla-X*, el dibujante al que más imitó en su adolescencia.

Su último proyecto es *Houdini*, una miniserie escrita por David Muñoz y protagonizada por un ladrón arrogante al estilo de Fantomas, que espera tener lista para su publicación a finales de este año.





UN MUNDO MEJOR

J. Edén
Castellón

Señor Fraga:

Servidor fue quien escribió en un *Slumberland* aquello de "*Nos da poco más o menos lo mismo quién acabe publicando a DC en España* (...), *lo de volver a leer a Superman con acento charro* (...) *tiene su guasa y hasta puede ser un aliciente.*" Opinión emitida en plena posesión de mis facultades mentales, que por un error no apareció firmada, en la cual me reafirmo y que usted califica de imbécil.

No fui yo, en cambio, el que escribió posteriormente lo de "*Los productos de Vid son de una calidad realmente alta*" ; que fue Jaime Rodríguez, o mejor dicho, uno de sus alter egos, con lo cual me parece que parte de sus conclusiones pierden bastante base.

Lo cierto es que su carta de usted, aparecida en el nº 11 del *U*, tiene tela marinera, y daría para una respuesta extensa y enjundiosa, dada la cantidad de improperios y salidas de tono que contiene.

Por mi parte, y como son muchos los aludidos, prefiero ceñirme a lo que me atañe y dejar que sean los demás implicados quienes se encarguen, si lo estiman oportuno, de darle a usted los palos que se merece.

Tan sólo quisiera expresar, por tanto, mi convicción de que el día en que usted y otros muchos como usted dejen de preocuparse, encabronarse y dar el coñazo acerca de cómo, cuándo, dónde y por qué se editan según qué tebeos (pero, a ver: ¿de verdad importa algo lo que le ocurra a una cosa como *Spawn?* ; y también: ¿no le parece que serían mucho más disfrutables los tebeos de Batman con el aliño nostálgico, entrañable y evocador de los tiempos felices de la infancia, que proporciona la nomenclatura de personajes utilizada antaño por Novaro? ; si sus respuestas son, respectivamente, sí y no, le compadezco), el día que eso ocurra, digo, el mundo será un lugar mejor.

En su mano está.

LA IMPORTANCIA DE LAS LISTAS

Pepe Pinto
Madrid

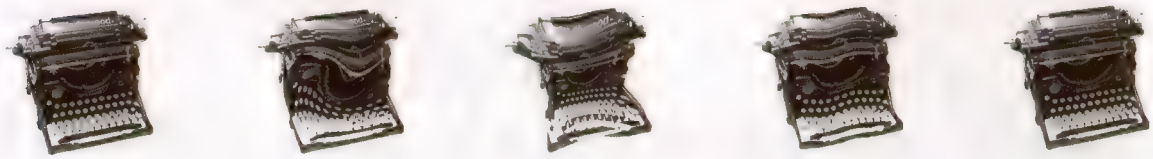
Imaginemos una persona que en su día leyó el *Madriz*, *Totem* o *Rambla*. Una tarde nostálgica piensa en rememorar viejos tiempos leyendo algún tebeo de los de ahora. Tiene tres opciones: elegir al azar, hacer enfadar al dependiente del kiosko ojeando todos los que le parezcan interesantes y, por ultimo, coger un *Mortadelo*.

Ahora pensemos que se dé la misma situacion con respecto al cine -un misionero, uno que ha estado en coma varios años, qué sé yo- quiere ir al cine por primera vez en mucho tiempo. En cualquier suplemento de periódico o revista de ocio encontrará un catálogo con las películas más taquilleras. Si es un intelectual de esos, seguirá la clasificación de las más valoradas por los críticos.

Sirva esta introduccion para ilustrar mi sugerencia, que no es otra que la de hacer listas. Soy uno de los muchos que del Festival de Eurovisión lo que más disfrutan son las votaciones "*Guaiomini, tuapua*". Tonterías aparte, considero que sería muy interesante una calificación de los principales títulos aparecidos por parte de los críticos de la revista. Un catálogo de los tebeos más vendidos con información recabada de tiendas especializadas y editoriales constituiría un punto de luz en el tenebroso mundo del mercado de la historieta. Se podría organizar por géneros (comic books, álbumes, revistas de historietas...); o de cualquier otra forma. Se hace en el mundo del cine, el teatro, la literatura, la música...

Este listado o catálogo puede convertirse en un producto vendible a los suplementos culturales de los periódicos y otras publicaciones similares.

Y, por favor, no seais tan cerrados -tanto como lo habeis sido hasta ahora- como para excluir el porno. Hernán Migoya, qué razón tienes (*U*#11). No sigáis el ejemplo del cine, ahí está la literatura, donde el genero erótico tiene gran prestigio y tradición. El



porno es en la actualidad el género más vendido, fresco y creativo del panorama tebeístico actual; excluirlo de una publicación como la vuestra es tan injusto como inexplicable.

Volvamos al principio, a mi treintañero que nunca olvidó aquel poster de *Miss Metropol* que durante años decoró su habitación. En un ejercicio de marketing-ficción le podemos ver hojeando la famosa revista de ocio *Grises Tentaciones Metropolitanas*, sección comics. Para su sobrino, decide, comprará el más vendido de los mangas y para él, ése de género negro al que los críticos dan cinco estrellas y pico.

PALADEANDO EL U

Manuel Barrero
Sevilla

Paladeo el *Udoce* y disfruto mucho, pero mucho, con Fontdevila; y también con Ágreda, cada día más chispeante. Sí, mas, quería puntualizar tres cosas. Una, que Santiago García, en su comentario sobre la remoción de plantillas editoriales, olvida que Jaime Rodríguez sí que tuvo contacto con el mundo del cómic previo a su carrera en Camaleón Ediciones: textos para El Boletín y una obra de estudio, *Alan Moore. El tebeo de los 90* (Col. Los Archivos El Boletín, 10, Fanedición de El Boletín, Barcelona, 1995), monografía que también obvia, inexplicablemente, el Dicci 2. Dos, que comulgo con la opinión (que no con la expresión) de Sergio Marañón, y más tras comprobar cuán distorsionado tiene el concepto de cultura el señor Sánchez (al hilo de su artículo en *Slumberland Especial Cels Piñol* 4). Tres, indicar a García Sánchez que las 20.000 entradas en dos años a The Dreamers significan una medida de éxito relativo: únicamente sería necesario que 200 internautas visitasen el sitio una vez por semana durante esos dos años, y todos sabemos que The Dreamers tiene, como poco, ese elenco de fieles. Los esfuerzos de Nacho Carmona son encomiables. Brillantes, me atrevería a decir. Pero The Dreamers no deja de ser por ello un gigantesco fanzine que se enciende y se apaga, y cuya redacción son legión. El futuro del medio apunta hacia las publicaciones electrónicas, desde luego, y confío en que las próximas superen a la de "los dormilones" para, así, ir saliendo del relapso fanzinismo (que no fancinismo, sañudo amigo Sañudo, aunque te aplaudo la agudeza) que no cesa en España, hasta el punto de que está empezando a confundirse con industria, ¿o acaso es el precipitado de la inopia en que se ha sumido nuestra industria...? Bueno, mejor me callo, porque, por lo visto, aburro.

más libros
TU REVISTA GRATUITA SOBRE EL MUNDO DE LOS LIBROS
más libros
más libros
más libros
más libros
Telf. de contacto y publicidad • 91 462 64 45

EL EMPERADOR HA MUERTO...

PERO ALGUNOS LE SIGUEN SIENDO FIELES

STAR WARS: IMPERIO CARMESÍ. SERIE LIMITADA DE 3 NÚMEROS. 48 PÁGS. 750 PTAS

STAR WARS IMPERIO CARMESÍ

A PARTIR DEL 25 DE NOVIEMBRE

MIKE RICHARDSON • RANDY STRADLEY
PAUL GULACY • P. CRAIG RUSSELL

EL CÓMIC DE STAR WARS MÁS VENDIDO EN LOS EEUU EN 1998

novedades 98

octubre

NORMA Editorial

HELLBOY ESPECIAL

Mignola - Wray - Byrne
48 págs. 750 ptas.

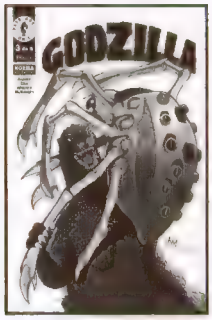
STAR WARS

EL RESURGIR DE LA FUERZA OSCURA nº3 (de 3)

Mike Baron - Terry Dodson
48 págs. 750 ptas.

PITT nº6

Dale Keown - Brian Hotton
24 págs. 350 ptas.



GODZILLA nº3 (de 5)

Adams - Cox - Wolfer - McKinney
96 págs. 650 ptas.

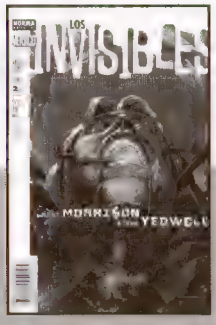
UNCLE SAM nº1 (de 2)

Steve Darnall - Alex Ross
48 págs. 750 ptas.

DESTINO

CRÓNICA DE UNAS MUERTES ANUNCIADAS nº3 (de 3)

Kwitney - Williams - Guay
48 págs. 750 ptas.



LOS INVISIBLES

SIN BLANCA EN EL CIELO Y EL INFIERNO nº2 (de 2)

Grant Morrison - Steve Yeowell
48 págs. 750 ptas.

LOBO

AL PIE DEL MÁSTIL

Alan Grant - Carl Critchlow
48 págs. 750 ptas.

avance noviembre

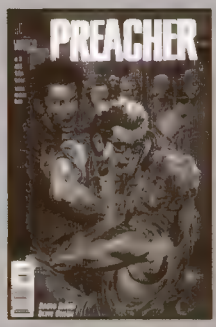
THE HAMMER nº1 (de 2)

Kelley Jones
56 págs. 850 ptas.

VERTIGO 0

AL FILO DEL INVIERNO

Varios autores
88 págs. 1200 ptas.



PREDICADOR

CAMINO AL SUR nº1 (de 3)

Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

HELLBLAZER

LLAMAS DE CONDENA nº1 (de 2)

Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

reseñas

- Thor: La saga de Surtur
- El ángel de Notre-Dame
- Black Jack
- La prórroga
- Una cuestión de familia
- En busca del unicornio
- Capitán América
- Cuatro Fantásticos
- Iron Man
- Los Vengadores

Thor: La saga de Surtur

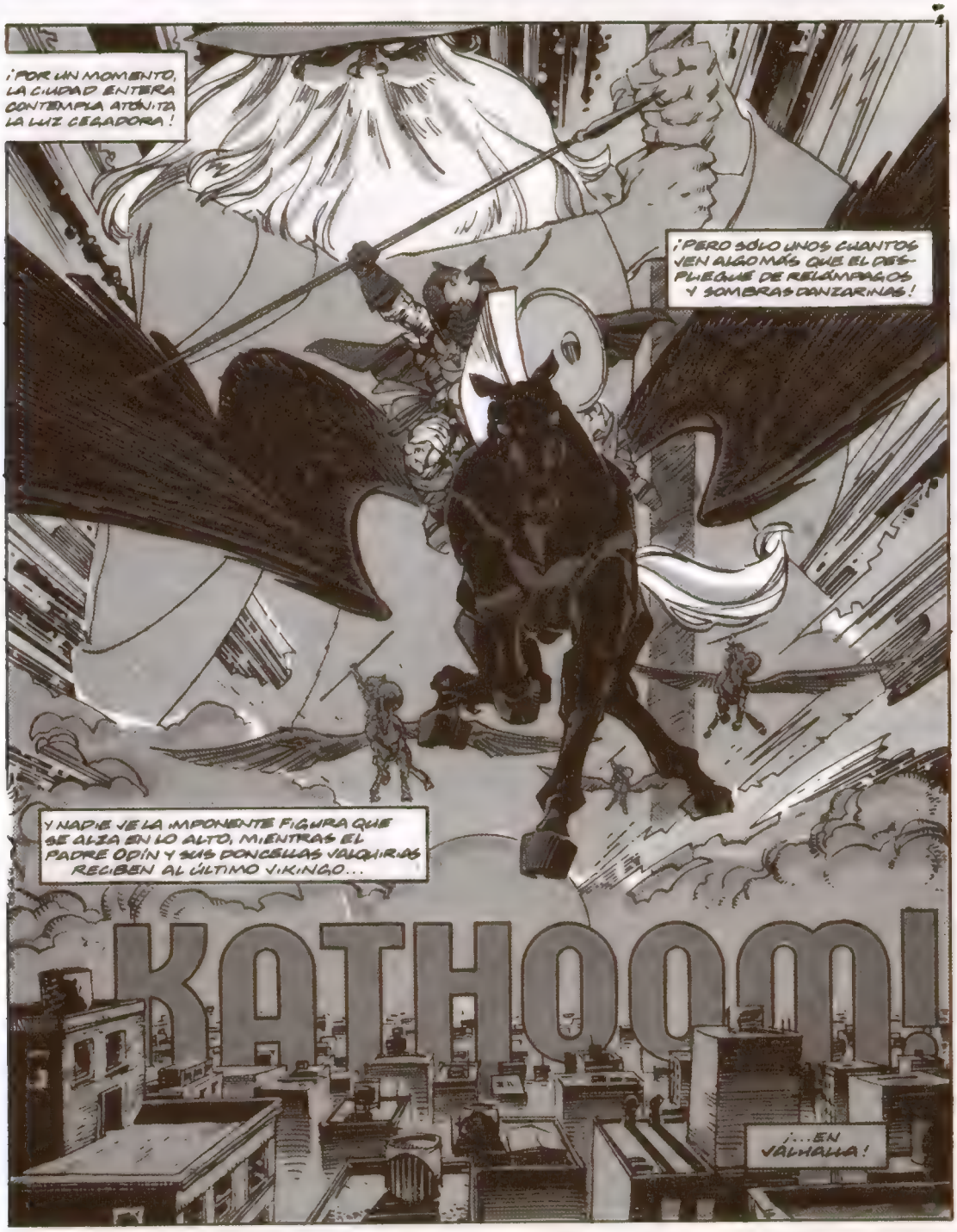
Walter Simonson

Forum

En 1983 *The Mighty Thor* era terreno baldío, una serie al borde de la cancelación que, tras una etapa brillante a cargo de Len Wein, Roy Thomas y John Buscema, había sufrido una lenta, progresiva e imparable decadencia. Como sucediera tres años antes con *Daredevil* y Frank Miller, el personaje, desahuciado, le fue ofrecido a Walter Simonson (quien ya se ocupó de los dibujos a lápiz de la colección entre sus números 260 a 271) para que hiciera con él aquello que literalmente le viniera en gana. Si conseguía que remontara el vuelo, estupendo; si no... *alea jacta est*.

En 1983 Simonson no arrastraba tras sí masas de lectores, aunque sí contaba con el aprecio de la industria por su capacidad narrativa. Era un dibujante honesto con su trabajo que, *Manhunter* aparte, durante diez años de profesión había paseado sus lápices, la mayoría de las ocasiones enmascarados por entintados en absoluto adecuados, de cabecera en cabecera y de editorial en editorial y que aquel mismo año había conocido un éxito relativo con el álbum *Star Slammers*. Seguidor en su juventud de las aventuras del dios del trueno, el historietista de Knoxville aceptó el encargo y en el número 337 de *The Mighty Thor* (noviembre de 1983) inauguró una larga y productiva, tanto en el ámbito creativo como económico, etapa de la colección. Primero como autor completo hasta el número 368; después dejando el dibujo, que retomaría en algún episodio puntual, en manos de Sal Buscema, quien mimetizaría el estilo gráfico y narrativo de Simonson sin perder su propia personalidad. Juntos continuarían ocupándose del rubicundo asgardiano hasta el número 382 (agosto de 1987), momento en el cual cedieron el testigo a Tom de Falco y Ron Frenz.

El trabajo de Simonson con Thor supuso tanto un retorno a las raíces de las leyendas nórdicas como una reducción de la presencia del universo Marvel en sus aventuras. Las intrusiones de éste se verían limitadas a concesiones obligadas por la política empresarial del momento, como la referencia sucinta del número 341 USA a su participación en las *Secret Wars*, o a necesidades de coherencia narrativa, evidente en el recurso a los medios de S.H.I.E.L.D. a la hora de crear una nueva identidad civil al dios. En el primer arco argumental desarrollado por Simonson (*La balada de Bill Rayo Beta*; Obras Maestras 3; 1992, Forum) además de introducirse leves toques de ciencia-ficción, una de las pasiones del autor, se eliminó el lastre que habría supuesto la presencia del Dr. Donald Blake para sus planes de futuro. Los esquemas melodramáticos canonizados por Stan Lee para la doble personalidad del superhéroe marveliano nunca habían conjugado satisfactoriamente con la calidad


¡POR UN MOMENTO, LA CIUDAD ENTERA CONTEMPLA ATÓNITA LA LUZ CEGADORA!
¡PERO SÓLO UNOS CUANTOS VEN ALGO MÁS QUE EL DESPLIEGUE DE RELÁMPAGOS Y SOMBRAS DANZARINAS!
Y NADIE VE LA IMPONENTE FIGURA QUE SE ALZA EN LO ALTO, MIENTRAS EL PADRE ODÍN Y SUS DONCELLAS VALQUIRIAS RECIBEN AL ÚLTIMO VIKINGO...
KATHOOM!
¡...EN VALHALLA!

divina y el carácter monolítico de Thor; menos aún lo habrían hecho en los engranajes de la revisión mitológica que se pretendía llevar a cabo. Simonson, al liquidar el *alter ego* de Thor, eliminó del personaje toda fragilidad humana para restituirle sus esencias mitológicas, netamente maniqueas. La dimensión trágica inherente en el universo Marvel a la reflexión en torno a la responsabilidad que grava la posesión de poder ya no tenía –nunca tuvo, en realidad– cabida en su figura. Sin embargo, esta dicotomía no fue soslayada por Simonson, quien la desarrolló en figuras secundarias del relato. Tal es el caso de la misión mesiánica de Bill Rayo Beta, los dilemas morales de Balder, el sacrificio de Eilik, la salvaguarda no deseada del Cofre de los Antiguos Inviernos por parte de Roger Willis y, sobre todo, la angustia serena que para Odín supone conocer y afrontar un

Y LA ISLA DE MANHATTAN CEDERÁ MI ANTIGUO TESORO...
...PUES HA LLEGADO LA HORA DE ABRIRLO Y LIBERAR SU CONTENIDO, COMO ORDENA MI SEÑOR.
DURANTE DEMASIADO TIEMPO SE ME HA NEGADO MI MEJOR POSESIÓN. ¡ESTA NOCHE, EL COFRE SERÁ MÍO POR FIN, AUNQUE TENGA QUE DESATAR LA MISMÍSIMA BARBARÍA SALVAJE!

destino al cual no tiene derecho a renunciar.

Al tiempo que Thor recuperó su plena dimensión divina y su genealogía nórdica, a la cual su nuevo alias civil -Sigurd Jarlson- nos remite bien a las claras, las referencias y la continuidad de la serie se insertaron en la cosmología escandinava para ilustrar por enésima vez el Ragnarök, el Crepúsculo de los Dioses. La versión entonces propuesta, siendo aquella más imbricada en el mundo contemporáneo, es la más fiel a la letra y el espíritu del mito escatológico. No en vano bebe de su fuente escrita más prístina, la recopilación finlandesa del siglo X d. C. conocida como *Völuspå* (*Profecía de la Sibila*), en detrimento de la variante ofrecida por Snorri Sturluson en la *Edda Prosificada*, que ya fuera unos años antes la base del trabajo en la colección de Roy Thomas. *La Saga de Surtur* constituye la extensa narración de este *Götterdammerung* de tintes wagnerianos y ecos del mejor Kirby, al tiempo que supuso la consagración definitiva de Simonson como guionista. El relato fluye contenido, dentro de su grandilocuencia, hacia el clímax final; funciona como una maquinaria ajustada y bien engrasada en la cual cada engranaje cumple perfectamente su función. Realizando un símil musical, desde las primeras páginas del número de debut de Simonson una melodía rítmica se inicia como preludio en segundo plano para cobrar de forma paulatina el protagonismo y terminar orquestando el resto de temas. Los insertos de Surtur forjando su espada Crepúsculo en las fraguas ignotas y sofocantes de Muspell se dosifican conforme las hebras argumentales que tejen la trama convergen a su punto de intersección. El recurso pretende, y es en ello eficaz, crear tensión en el lector ante acontecimientos futuros que se adivinan ominosos. Thor no deja de ser el eje central de la colección, pero el protagonismo adquiere tintes corales. La caracterización matizada del elenco que aparece en estos números de la serie no sólo demuestra los conocimientos mitológicos de su responsable, sino también su habilidad a la hora de construir diálogos acordes con la personalidad de quien los emite. Inmersos en

ELIPSE es el nombre de la *revista galega de banda deseñada* que dirige el historietista Miguelanxo Prado. Patrocinado por la Consellería de Educación e Ordenación Universitaria de la Xunta, el número 1, con fecha de octubre en portada, cuesta 450 ptas., tiene 66 páginas impresas en papel satinado y encuadernadas en formato libro, con lomo y tapas blandas y reúne una heterogénea mezcla de textos teóricos (en el apartado *Teórica Res*), cuentos (en *Textual*), y, claro está, historietas. El propio Prado ilustra la portada y dos páginas interiores. Pero, ade-

esta tónica, tres personajes merecen mención especial por lo logrado de sus intervenciones: Loki, hermoso como nunca, hace gala de una amoralidad socarrona; Balder, quien mantiene su digna nobleza a pesar de encontrarse inmerso en una depresiva crisis de valores; y Karnilla, consciente de representar todo aquello que su objeto de deseo aborrece. En cuanto a la figura de Thor, sufre por parte de Simonson un tratamiento burlesco que se verá potenciado con posterioridad en la serie. Sus reacciones infantiloides se corresponden con una representación gráfica que, sin romper radicalmente con su iconografía anterior en Marvel, adquiere la novedad de mostrar un corpachón hipertrofiado con cara de niño. Ignorante vocacional, por no decir decididamente inocentón, su empecinamiento maniqueista es objeto de manipulación por parte de intereses ajenos a él. En definitiva, acción, melodrama y leves toques de humor se engarzan para dar forma a ese fresco de dimensiones épicas que constituye *La Saga de Surtur*.

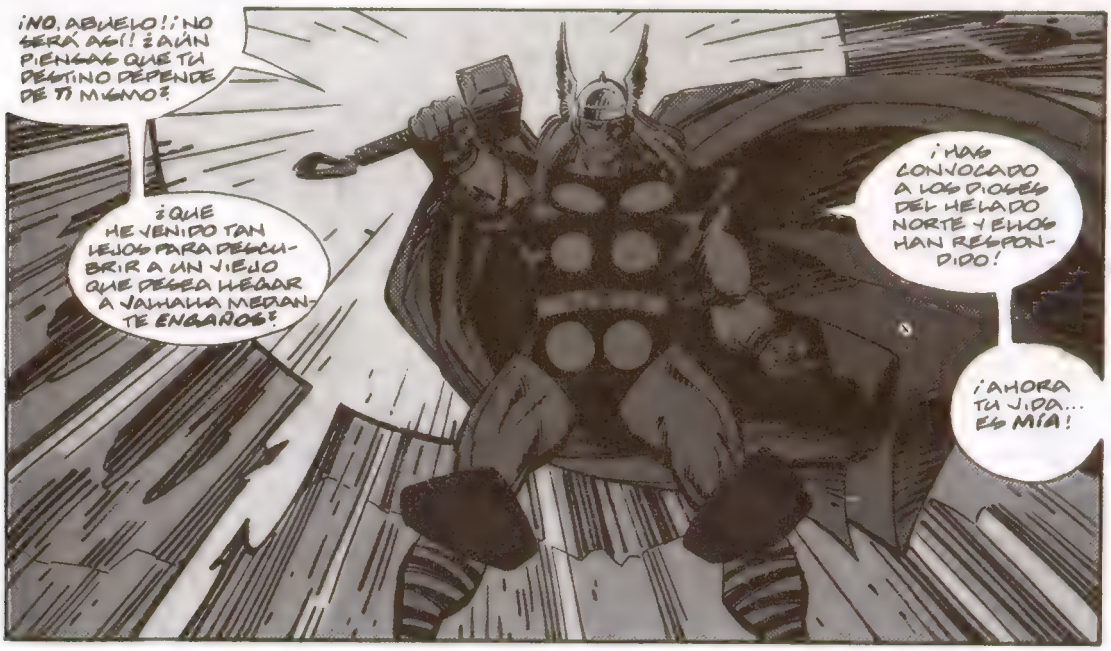
La valía gráfica de Walter Simonson no puede buscarse en la corrección académica. No cuenta con un estilo preciosista o minucioso y sus viñetas ofrecen a la vista una impresión que puede calificarse como de aparente descuido formal. Tampoco domina la anatomía y la expresividad de sus personajes debe mucho a las personas, famosas y anónimas, utilizadas como modelos. En sus páginas puede reconocerse, entre otros, el rostro de Sigourney Weaver en Lady Sif; Debbie Harry, la cantante de Blondie, en Lorelei; Gary Cooper en Loki; o Cary Grant en Balder. En cuanto a Surtur, tras él podemos adivinar el

más de con el creador de *Trazo de tiza*, *Elipse* cuenta, entre otros, con nombres como la pareja Carlos Portela/Fernando Iglesias (*Impresiones de la isla*, *Gorka*) quienes, fieles a su costumbre, han hecho una historieta que no tiene nada que ver ni temática ni gráficamente con nada de lo que han publicado anteriormente (puede recordar, si acaso, al último Mazzuchelli), Francisco Bueno Capeans, un dibujante excepcional que merecería ser mucho más conocido, o el escritor Suso de Toro, con un cuento titulado *Traffic Man*. Como es lógico -es el problema de todas las revistas- en este número también hay cosas con muy poquito interés, como las ilustraciones gótico-digitales a lo McKean de Cristo Aleister o las historietas de Dudi o Kiko Da Silva, pero, a falta de poder escribir una crítica más elaborada (el rancio diseño de la revista, más próximo a un catálogo de arte que a un cómic, y

Diablo encarnado por Tim Curry en *Legend*. Francisco Pérez Navarro contaba que el lugar de trabajo de Simonson estaba organizado en torno a un artilugio, conocido como ampliadora, que permite proyectar sobre el tablero cualquier imagen que se desee "interpretar". Pero él no es un ilustrador, sino un historietista dotado de una inconmensurable capacidad narrativa, talento apreciable en la elección de planos, en la composición de elementos dentro de las viñetas, en la disposición de las mismas en el seno de la página y en la continuidad de las acción... En su trayectoria, más particularmente en la obra que aquí nos ocupa, hace gala de una maestría poco habitual a la hora de conjugar el repertorio de recursos que constituyen algo difícil de aprehender que ha dado en llamarse puesta en escena, fundamento de todo buen tebeo que se mueva en los parámetros en los que él lo hace. Su estilo de dibujo, vigoroso y dinámico, se beneficia en *The Mighty Thor* de la ausencia de entintados inapropiados. El mismo Simonson se hizo responsable de los mismos a costa, según sus propias palabras, de destrozar multitud de plumillas. Tan sólo cedería esta fase de trabajo a Terry Austin (capítulos II y VI de *La Saga de Surtur*), Bob Wiaceck (capítulo VII) y, más adelante, a Sal Buscema. Austin y Wiaceck realizaron un trabajo correcto, aunque el resultado final adolece de cierto envaramiento: Buscema se identifica a duras penas en un trazo ligeramente más fino, menos brusco que el de Simonson. Los fogonazos de energía, los volúmenes hiperdesarrollados de contornos rotundos, los escorzos cinéticos, todos ellos elementos deudores de Kirby, y las líneas, angulosas, ásperas y dinámicas, armonizan en equilibrio inestable con el diseño de unas onomatopeyas trazadas con regla y rotring escrupulosos por John Workman (rotulista habitual en los trabajos de Simonson desde que ambos colaboraran en la adaptación de *Alien, el octavo pasajero*), que se integran en el conjunto y, más que leerse, se escuchan. La documentación exhaustiva de Simonson en torno a la mitología y las creencias vikingas no sólo es apreciable en el desarrollo y el tono argumental de la serie. La ambientación demuestra que se ha empapado de la iconografía escandinava y, sin retratarla fielmente, adapta ésta a sus necesidades. El resultado final ofrece el aspecto de talla en madera, una apariencia orgánica coherente con las creencias de las cuales se nutre. No en vano la cosmovisión nórdica sitúa el eje del universo y la fuente de toda vida, saber y destino en Yggdrasill, el fresno cósmico.

Respecto a la edición que ahora nos ofrece Forum, supera ampliamente aquella coordinada (sería más preciso decir perpetrada) en 1986 por Mariano Ayuso (el inefable Dr. Osuya, para los despistados). Se ha realizado una nueva traducción, más completa y fiel al original, y se han paliado las incompresibles e injustificadas manipulaciones que sufrieron entonces algunas de las onomatopeyas, un elemento cuyo respeto no resulta baladí a la hora de apreciar la puesta en escena ideada por Simonson. Se ha procurado homogeneizar el formato del volumen con el de aquel que hace seis años recopilara los episodios inmediatamente anteriores, publicado como ya se ha dicho como número 3 de la colección Obras Maestras. Claro, que esta vez también hay objeciones que hacer. Para empezar, la calidad del papel empleado, entiendo que por hacer más asequible el producto, ha propiciado una gran absorción de tintas, siendo esto causa de la pérdida de detalle en el dibujo y del emborronamiento de muchas viñetas. Tampoco se han corregido las inversiones de color de algunas páginas, en su mayoría ya presentes en su edición original estadounidense. Puestos a pedir, ¿por qué no se ha empleado en portada la logoforma que caracterizó la etapa de Simonson en la colección desde su número 338? El cambio de diseño no

la inclusión de narrativa y poesía huelen a un intento algo chusco, e innecesario, de legitimar culturalmente un medio acomplejado) sólo queda alegrarse porque, aunque no sea como nos gustaría que fuera y sepamos que su futuro depende únicamente del capricho de los responsables de la Dirección Xeral de Política Lingüística, los dibujantes gallegos tienen un nuevo medio a través del que dar a conocer su trabajo. Si estáis interesados en saber más sobre *Elipse*, podéis dirigiros a la siguiente dirección: *Elipse* / aptdo. de correos 114 / 15150 Betanzos. En un principio, la revista saldrá a la venta semestralmente, pero en el momento de terminar este texto desconozco si va a ser distribuida fuera de Galicia.
Otro "medio tebeo" interesante es **COMO VACAS MIRANDO EL TREN**. En entregas anteriores de esta sección ya había comentado algún número de este fanzine valenciano.


¡NO, ABUELO! ¡NO SERÁ ASÍ! ¿AÚN PIENSAS QUE TU DESTINO DEPENDE DE TI MISMO?
¿QUÉ HE VENIDO TAN LEJOS PARA DESCUBRIR A UN VIEJO QUE DESEA LLEGAR A VALHALLA MEDIANTE ENGAÑOS?
¡HAS CONVOCADO A LOS DIOSES DEL HELADO NORTE Y ELLOS HAN RESPONDIDO!
¡AHORA TU VIDA... ES MÍA!

fue tanto un lavado de cara como el uso de una caligrafía en consonancia con el nuevo enfoque. Para terminar, y quizás lo más grave, por el camino se ha perdido la última página del número 340 USA. En ella se narraba la emersión de Fafnir frente a las costas de Nueva York. En su momento no se incluyó en *La Balada de Bill Rayo Beta* con la intención discutible de no dejar abierto el final de un tomo al cual se vislumbraba una continuidad dudosa. Sin embargo, no creo que recuperarla como prólogo al primer capítulo de *La Saga de Surtur* hubiera sido improcedente. Mas bien, todo lo contrario. Tampoco estaría de más que los responsables de confeccionar el volumen hubieran coordinado más sus esfuerzos. En el prólogo, obra de Alejandro Martínez Viturtia. se afirma que la etapa de Walter Simonson se alejó "(...) *en gran medida de los conceptos de Lee y Kirby que definieron la serie*". Por el contrario, Francis Fabens comenta en la introducción que éste vuelve "(...) *a barajar los conceptos clásicos acuñados por Lee y Kirby* (...)". No niego que ambas opiniones poseen su punto de razón, dependiendo del enfoque que se tome a la hora de abordar el análisis. Las diferencias de criterio son muy saludables, sobre todo cuando se mantiene en términos amistosos, pero este tipo de contradicciones podrían tomarse como índice de cierto descuido a la hora de dotar al producto de formato final. Claro, que podría ser peor. Podría caerse –y se cae- en la chapuza de publicar un texto paradójico en sí mismo. Martínez Viturtia termina el prólogo mencionado anteriormente con la siguiente frase: "*Hay que remontarse a los tiempos de Stan Lee y Jack Kirby para encontrar aventuras como la que nos ofrece nuestro artista.* (...)". Uno empieza a creer que las Norns castigan a Simonson por su atrevimiento y sabotean las ediciones en España de la obra que lo consagró como uno de los historietistas estadounidenses más importantes de la década pasada.

Eduardo García Sánchez

Ahora la Vaca-Nacho y sus compinches bovinos se han marcado un diminuto especial fútbol (diminuto sólo por el tamaño, tiene más de 60 páginas) que es a la vez número siete del fanzine, lleno de chistes, cuentos mínimos y paridas indefinibles. Para conseguirlo podéis escribir a: *Como vacas mirando el tren*, c/Mistral 21, Bajo Derecha. 46020 Valencia. Con 1.118 números a su espaldas, la revista semanal de humor **EL JUEVES** (sí, *la revista que sale los miércoles*) lleva camino de convertirse casi en una leyenda. Y no es para menos. En un mercado editorial que cambia radicalmente de un semestre para otro -cuando llegan las liquidaciones de la distribuidora- la estabilidad de *El Jueves*, por muchos altibajos que haya atravesado, es sólo comparable a la de las revistas *Semana* o *Pronto*. Todo un logro. Pero, como cualquier otro producto con un público más o menos fiel, *El Jueves*

El ángel de Notre-Dame

Daniel Torres
Norma

Para empezar, debo declarar que para mí esta obra supone un redescubrimiento de Daniel Torres, puesto que de sus anteriores álbumes, los dos volúmenes de *El Octavo Día*, tengo un conocimiento escaso. Así las cosas, mi primera reacción al hojear el primer tomo de *El Ángel de Notre-Dame* fue de sorpresa, y de decepción al no encontrar en sus páginas la impronta visual que esperaba. Por alguna razón...no, mejor dicho, por la razón irresistible del recuerdo de pasados momentos de enorme gozo, esperaba volver a encontrame con el Torres de *La Estrella Lejana*, con la preciosísima claridad de su línea, el barroquismo decorativo de su puesta en escena y la solidez y compactación de su concepción de la página. Todo lo cual brilla por su ausencia en *El Ángel*, o al menos puede parecerlo en un contacto inicial. Desde luego, esperar reencontrarme con un Torres inalterado a pesar de haber transcurrido más de diez años, supone una ingenuidad por mi parte, en la que no habrán incurrido quienes hayan seguido más de cerca su evolución posterior, sobre todo a través de los experimentos formales y temáticos de *El Octavo Día*. Sin embargo, incide otra circunstancia en el hecho de encontrarnos ante un Torres diferente al esperado, aparte de la evolución del autor, y es la evolución del resto del mundo. Pasó el tiempo para el autor y pasó también para los lectores, para el mercado. Y Torres es uno de los pocos historietistas, de entre los nuestros, que no han renunciado al mercado. Y el mercado, hoy, ya sabemos lo que pide.

Con el mercado en mente, pues, decide americanizar su obra, elección comprensible, dado que las otras opciones serían un mercado franco-europeo anquilosado y chauvinista, y el caprichoso emporio japonés, cuyo momento de mayor apertura parece que ya pasó. Y bajo esta perspectiva me parece que conviene analizar la obra. *El Ángel* fue concebido inicialmente, según el propio autor, para el formato comic book (aunque finalmente, al menos en nuestro país, haya aparecido como álbum). No es preciso más que echar un vistazo a las páginas para constatar que a la hora de afrontar este nuevo formato, Torres lo hizo de forma reflexiva, como es marca de la casa. No se trata de hacer las cosas a tu aire y reducir luego las páginas un poco más que de costumbre. No conviene pensar únicamente en el tamaño de la página, sino también en las particularidades del formato y del público al que va dirigido. Hete ahí, que surge la conveniencia de variar el grafismo, de perder preciosismo y limpieza en orden a procurar un cierto aspecto más naturalista en el trazo y en la iluminación. De descargar la puesta en escena, de dar primacía a la figura (y aún más a los rostros) frente al escenario. De aligerar la página de viñetas y de jugar continuamente con su disposición. De simplificar incluso la coloración. De restar, en resumen, las diferencias entre el concepto visual clásico del álbum europeo y el del comic book. Pero esto es sólo el 50% del trabajo, porque nos falta la historia. Con *El Ángel*, Torres retorna a los terrenos de la aventura y de la *space opera*. Retoma también la imaginería futurista y fantástica con base en un momento histórico real. Si en la saga de Roco Vargas el trasfondo escenarial era un conflicto intergaláctico, trasunto de "nuestras" dos Grandes Guerras, aquí Torres parte de

corre el peligro de pasarle desapercibido a buena parte de sus lectores potenciales. Y en ese grupo se incluyen, paradójicamente, los lectores de historieta, que en muchos casos ignoran que en cualquiera de los últimos números de la revista, por 260 ptas pueden encontrar -además de a los "clásicos" Azagra, Kim, Oscar, etc- varias páginas de Albert Monteys, Manel Fontdevila (el mejor humorista español de estos momentos), Das Pastoras o su último fichaje, José Luis Agreda, el dibujante sevillano que se dio a conocer con el divertido *¡Eh tú, chaval!*, número 1 de la colección *Flor de un día*, y al que dedicamos un portafolio en el número 7 de *U*.

Para acabar, una brevísima recomendación: después de intentarlo infructuosamente una y otra vez, por fin he podido leerme entero un tebeo de mutantes (como todos los lectores de historieta de mi generación, me enganché a los *X-Men*

una recreación del final del zarismo ruso y de su iconografía de engalanaduras militares, popes, casacas, bayonetas y gorros de astracán como punto de arranque de esta historia de una princesa enviada al futuro para escapar de la muerte y que logra reinstaurar, 300 años después, su poder dinástico, gracias a la intervención del misterioso individuo conocido como El Mecánico del Tiempo. Una historia sencilla y lineal, -excepto por el mencionado salto temporal, que puede resultar un tanto desconcertante hasta que se lee el segundo tomo-, sobre todo en comparación con la sofisticación argumental y la variedad de matices referenciales y tonales de las andanzas de Roco.

De nuevo, la simplificación. Simplificación de la trama y de la caracterización. Las noventa páginas de la historia apenas sirven de presentación de los personajes, siendo el personaje nominal de la serie, el Ángel/Mecánico, el que resulta más desdibujado, sin que sepamos ni de sus orígenes, ni de sus motivaciones. Por contra, le basta a Torres con una imagen del pirata Lightfoot, la de su entrada en escena -brazos en jarras y atuendo de corsario hollywoodiense- para que reconozcamos en él a un cruce de Han Solo (acompañado de dos geniales Chewbaccas de piedra que parecen servir de referencia tanto a Lucas como a Kirby) y Errol Flynn, que se hace simpático desde el primer momento, aunque luego resulte más bien desaprovechado. La adecuación a los nuevos tiempos y a los nuevos lectores podrían también explicar el recurso a elementos netamente fantásticos, por los que hasta ahora Torres no se había mostrado interesado, en especial los "poderes temporales" del Mecánico. Todas estas concesiones no resultan, sin embargo, en una obra fallida. Al contrario, *El Ángel de Notre-Dame* es un tebeo imperfecto, pero estupendo, con momentos muy bonitos y de lectura más que agradable. Sé que la siguiente no es una idea muy original, pero es absolutamente cierta: incluso las obras menores de un artista de los grandes (y Torres es uno de los más grandes), superan con creces a lo mejor que puedan ofrecer la legión de medianías que imperan en el medio. En este tebeo hay buenas dosis de genio de un creador que sabe como pocos de cosas que se están perdiendo: el poder de una frase de diálogo, el valor de la elegancia y el buen gusto, el latido de la aventura clásica... Cosas que, no sé a ustedes, pero a mí se me antojan imprescindibles.

con Claremont y Byrne, y, aunque tardaron en conseguirlo, entre Lee, Lobdell, el mismo Claremont y Nicieza consiguieron curarme el vicio). Se trata de **CABLE**, que en estos momentos cuenta con guiones de James Robinson (*Starman*) y dibujos de Ladronn, un simpático híbrido mejicano de Jack Kirby y Geoff Darrow. Ni el trabajo de uno o el otro es especialmente brillante -Robinson tópico y resultón, Ladronn espectacular, descarado e irregular- pero por lo menos la saga actual (*La caza del fuego infernal*, comenzó en el número 29 de la edición española de Forum) se puede leer sin haber tenido que hacer un master en Mutilogía. Y, sobre todo, sin necesidad de tener que comprar otros cinco o seis tebeos para comprenderlo. Que sea un buen motivo o no para leerlo depende ya de las fobias o filias de cada cual.

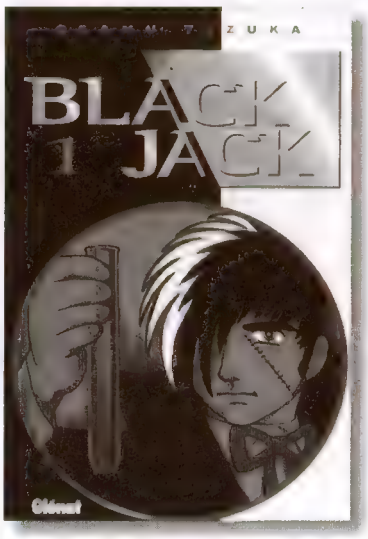
DAVID MUÑOZ

J.Edén

Black Jack

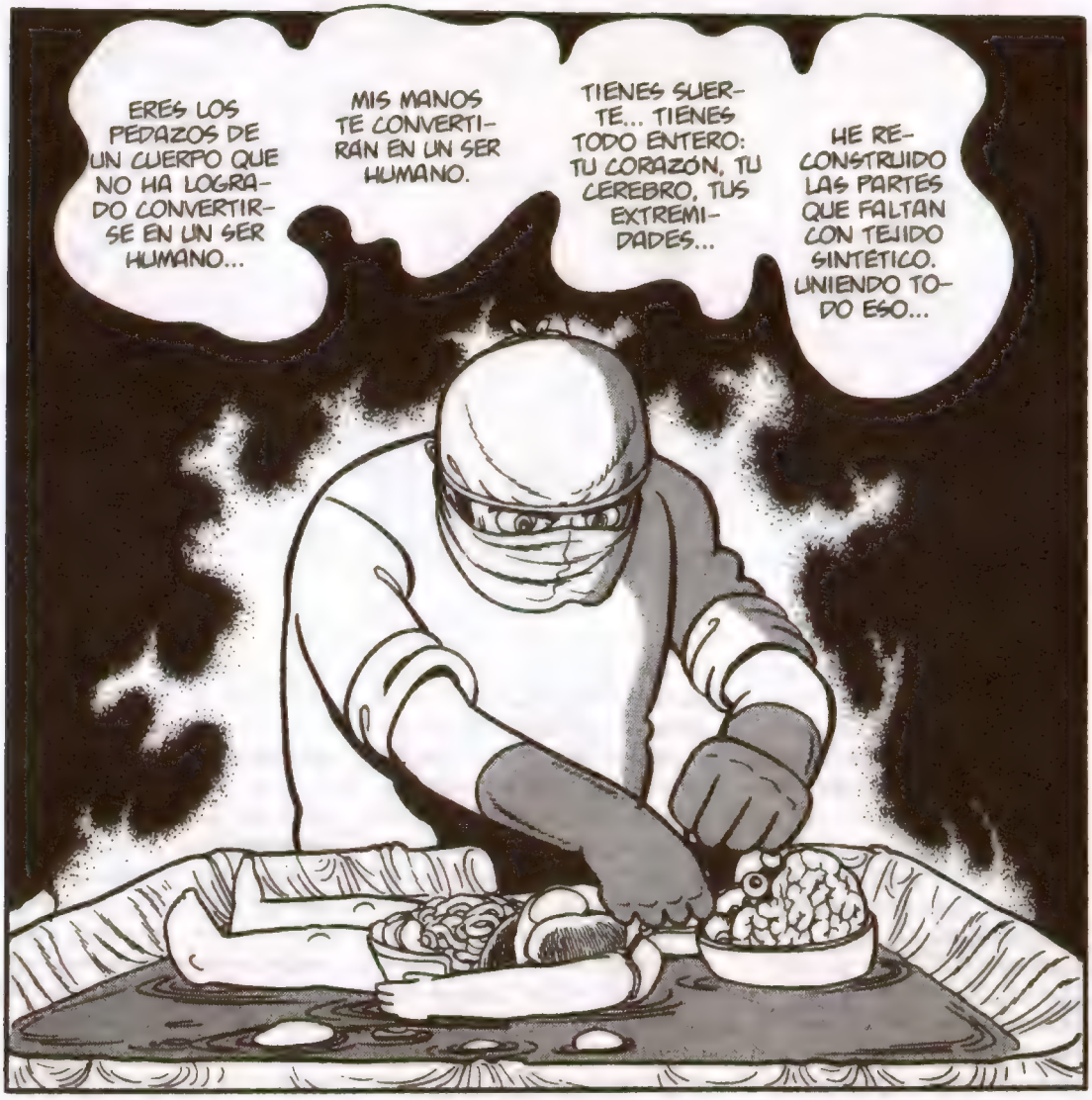
Osamu Tezuka

Glénat



Me pregunto cuántas personas estarán interesadas en leer una historieta titulada "El quiste teratógeno". Imagino que pocas en una primera impresión, y que *Black Jack* va a pasarlo muy mal para atraer la atención del público español. Espero equivocarme, porque esta colección de deliciosos tomitos que acaba de poner a la venta Glénat constituye, dentro del ámbito de la historieta, lo que de producirse en otros campos de la cultura habría sido saludado por la prensa general como un verdadero acontecimiento: la primera aparición dentro de nuestras fronteras de una obra de quien fue el dios del manga y padre fundador de la historieta moderna japonesa, Osamu Tezuka (1928-1989). Es decir, algo comparable a lo que significaría que a estas alturas se publicara en España por primera vez una novela de Yukio Mishima o que se estrenara en nuestras pantalla una película de Akira Kurosawa. Excepto que Tezuka fue más importante para el manga que Mishima y Kurosawa para la literatura y el cine, respectivamente.

Pero como no creo que acudir a semejantes razonamientos sea la mejor manera de popularizar un producto, olvidémonos de argumentaciones historicistas y concentrémonos en el tebeo en sí. ¿Qué es este *Black Jack* que nos sirve de carta de presentación de Tezuka? *Black Jack* probablemente sea una de las más populares series del maestro nipón, publicada originalmente en entregas semanales entre 1973 y 1978, hasta sumar un total de 4.000 páginas. Al contrario que la mayoría de los mangas publicados en español, *Black Jack* se divide en capítulos autoconclusivos de una extensión media (sobre las 20 páginas), y no existe una trama o desarrollo argumental continuado de una entrega a otra. Por el contrario, sigue más bien el esquema de las series televisivas con protagonista fijo que en cada episodio desarrollan una historia completa y cambian de ambientación. Black Jack es el médico protagonista, personaje de rasgos psicológicos escasamente definidos y que por lo general tiende a reaccionar a las dramas y peripecias de los otros, verdaderos motores de la acción. Lo curioso de este médico es que ejerce sin licencia, lo cual no le impide ser el cirujano más extraordinario que jamás haya existido y pasar unas facturas que hacen tragar saliva incluso a los más ricos y poderosos del mundo. O mejor sería decir: especialmente a los más ricos y poderosos. Black Jack es capaz de enfrentarse a cualquier operación y salir bien librado de ella -a menudo impulsado por un viril sentido del honor-, aunque sea haciendo trampa, es decir, buscando una solución para el paciente que no sea exactamente la eliminación de su mal tal y como se esperaba. Las intervenciones son mostradas con una naturalidad casi documental, enfocando órganos y vísceras como si se tratase de un reportaje sanitario, a lo cual sin duda contribuyen los conocimientos de Tezuka y la pasión del autor por el oficio: no en vano tenía la profesión de médico, que nunca ejerció. Sin embargo, Tezuka es demasiado inquieto para plegarse a las limitaciones de un escenario reduccionista. Las historias de *Black Jack* no siguen un esquema fijo, ni en cuanto al desarrollo de la acción, ni en cuanto a la ambientación, ni en cuanto a la resolución final de las tramas. Así que la serie no es un interminable desfilar de casos médicos extravagantes a los que el superhéroe quirúrgico responda con las pertinentes hazañas médicas. A menudo nos alejamos de los quirófanos para seguir alguna historia de acción, de crimen o de aventura, y en otras ocasiones el problema médico es sólo uno más de los elementos que se ensamblan en una historia más compleja de lo que se puede resolver con un tratamiento. Eso sí, si de operaciones se trata, en *Black Jack* se ofrecen las


ERES LOS PEDAZOS DE UN CUERPO QUE NO HA LOGRADO CONVERTIRSE EN UN SER HUMANO...
MIS MANOS TE CONVERTIRÁN EN UN SER HUMANO.
TIENES SUERTE... TIENES TODO ENTERO: TU CORAZÓN, TU CEREBRO, TUS EXTREMIDADES...
HE RECONSTRUIDO LAS PARTES QUE FALTAN CON TEJIDO SINTÉTICO. UNIENDO TODO ESO...

más espeluznantes e imaginativas, de las que el primer tomo da sólo una muestra, pero cuyo repertorio no se agota ahí, ni mucho menos (rizando el rizo, el facultativo de la capa negra llegará incluso a operarse a sí mismo).

Además de a la incomprensión generalizada que suele despertar el manga entre los no lectores de manga y la incomprensión generalizada que suele despertar el manga no parecido a *Dragon Ball* entre los lectores habituales de manga, para ganar al público *Black Jack* también tendrá que enfrentarse al desconcertante efecto que produce el primer contacto con el grafismo de Tezuka, una especie de versión sencillota y algo descuidada de los dibujos de la Disney de los años 30. Infantil y caricaturesco, lleno de iconografía humorística. la mezcla de este estilo de dibujo con unos contenidos adultos y a menudo incluso crueles y altamente emotivos, resulta chocante para nuestra sensibilidad actual. El lector que se encuentra de buenas a primeras con una viñeta hiperenérgica y grotesca en la que un divertido doctorcillo agita el brazo mientras dice "*Tiene fractura craneal, el cuello roto, los pulmones aplastados, el estómago descolgado, y el intestino le ha estallado con evacuación de excrementos...*" no sabe muy bien cómo reaccionar. ¿Debe considerar seria y estremecedora una escena representada por tan curioso monigote? Por el contrario, ¿debe reírse y tomarse a la ligera una desgracia tan monumental como la que describe el diálogo? Hace falta algo de tiempo y de voluntad para penetrar en el mundo de Tezuka.

Afortunadamente, la forma de narrar de Tezuka ayuda, ya que resulta mucho más occidental que la de *mangakas* más modernos. La historia se desarrolla a un ritmo mucho

más accesible para nuestros hábitos de lectura, sin detenciones morosas que alarguen durante páginas un mismo instante, sin recrearse en diferentes aspectos de una misma escena, sin bombardearnos con personajes cuyo rostro y nombre nos resulta imposible recordar sin un esfuerzo deliberado. *Black Jack* se lee con agilidad, con viveza y con comodidad, el autor sabe aplicar movimiento y variedad incluso a los más áridos pasajes -es curioso como ocasionalmente intercala una página muda que sólo nos muestra un desplazamiento en coche, aparentemente intrascendente, pero que en realidad dinamiza la narración cuando la historia amenaza con quedarse dormida-, y demuestra continuamente que todo su virtuosismo está aplicado, no al dibujo exhibicionista, sino a la narrativa más eficaz. No quiere esto decir que no haya soluciones mejorables, porque Tezuka trabajó casi toda su vida bajo unas exigencias inhumanas y una presión insoportable, de manera que a veces da la sensación de que las prisas han pesado más que el control de calidad, lo cual es perdonable porque cuando uno tiene el inmenso talento narrador de Tezuka, bien puede relajarse y confiar en el desleal instinto para aumentar un poquito el ritmo de producción.

Como Jack Kirby y Hergé, que son en Estados Unidos y Europa las figuras más aproximadas a lo que representa Tezuka en Japón, nuestro autor supo fundar un estilo universal a partir de unos presupuestos industriales de extrema voracidad. Como ellos también, y como cualquier otro artista del entretenimiento masivo que haya llegado a esa estratosfera donde están los modelos a imitar o a destruir, la obra de Tezuka está impregnada de un humanismo creciente, de una reflexión primaria y aglomeradora sobre la condición humana y un posicionamiento activo a favor de la bondad, la solidaridad y la generosidad. Pero Tezuka es más radical que Kirby y que Hergé, llegando a poner la pureza de los ideales por encima del bien personal y a la justicia, siempre, por encima de la ley, que a menudo no sólo es inútil, sino directamente nociva y opresiva. No en vano Black Jack es un auténtico justiciero ilegal, de carácter más bien adusto y maneras brutales, como un ángel que sirviera a una verdad más luminosa que la de los hombres. "¡¿Dónde está el médico?!", la historieta que abre el primer tomo de *Black Jack*, es un buen ejemplo de los complicados caminos que sigue el autor para conseguir un bien que nos resulta tan extraño y oblicuo que casi podríamos considerarlo intolerable. Quizás la víctima de la historia se encuentre al final de la misma en una situación indudablemente peor que la que tenía al principio. pero no es eso lo que observa o subraya Tezuka, sino la ejecución de un bien que casi podría calificarse de equilibrio cósmico, un bien separado y superior de las mismas personas que se han de beneficiar de él.

El ideario de Tezuka no admitía concesiones, y *Black Jack* lo demuestra con su intenso revoltijo de emotividad exagerada y gestos grandilocuentes desplegados a lo largo de historias escritas con un puño tan firme y un ritmo tan rápido que a veces extravía un par de pasos. Olvídense de los valores históricos. *Black Jack* es una lectura continuamente sorprendente para espíritus intrépidos.

Trajano Bermúdez

La prórroga

Gibrat

Norma

De entrada, confieso que Jean Pierre Gibrat, el autor de *La prórroga*, ha sido un verdadero descubrimiento, una auténtica sorpresa, a pesar de no tratarse, en absoluto, de un autor nuevo. Antes de la edición en nuestro país de *La prórroga*, ya habían podido leerse dos obras dibujadas por él, publicadas igualmente por Norma: *Pinocha* y *Marea baja*, dos productos que se mueven dentro de criterios estrictamente comerciales, y de los que apenas podemos recordar la especial habilidad de Gibrat en el dibujo de los volúmenes femeninos y su facilidad para el diseño de escenarios fantásticos. Un buen dibujante, solvente, espectacular a menudo, hábil colorista y magnífico diseñador de ambientes. En definitiva, un dibujante eficaz y muy profesional del que no cabía esperar grandes sorpresas.

Que un dibujante así, con una tranquila carrera asegurada como ilustrador de fantasías ajenas, haya decidido liarse la manta a la cabeza para lanzarse a la autoría de sus propias obras, merece un respeto. Y que lo haga con un tebeo como *La prórroga* merece admiración. Gibrat ha decidido iniciar su carrera como autor apartándose del género que hasta ahora le había dado de comer para abordar un relato intimista, centrado en el estudio de los personajes y la descripción de ambientes, aunque eso sí, sin dejarnos olvidar que es un gran dibujante y que le gusta lucirse como tal. Como él mismo nos explica en el revelador prólogo de esta edición, la historia de *La prórroga* nace a partir de sus inquietudes y sus gustos como dibujante. A partir de esa atracción gráfica por una época concreta y unos lugares determinados (la Francia rural durante los años de la Ocupación nazi), Gibrat fue construyendo la historia de Julien, un muchacho que decide desertar y refugiarse en su pueblo, Cambeyrac, cuando era conducido a Alemania. La casualidad querrá que se le dé oficialmente por muerto, lo que le obligará a permanecer permanentemente escondido en una casa abandonada, bajo la única protección de su tía Angèle, sin que nadie, más que su tía y él mismo, sepan de su existencia. Desde el estratégico lugar elegido como refugio, un ático desde el que domina todo el pueblo, Julien se convertirá en un testigo privilegiado, con una mirada algo distante y socarrona, de la vida de Cambeyrac; gracias a la ayuda de un telescopio, Julien observa y estudia con detalle a sus vecinos, apenas alterados por los inconvenientes e incomodidades de una guerra que parece vivirse con bastante distancia, y se dedica a espiar como un auténtico *voyeur* a Cécile, su gran amor. La guerra se vive en las charlas del café, en las conversaciones y discusiones cotidianas, que enfrentan sin demasiada virulencia a los amigos de la Resistencia con los milicianos colaboracionistas, pero la actitud general del pueblo hacia la ocupación, en realidad, es un poco como la del mismo Julien: la de desen-

tenderse de todo. Poco a poco, Gibrat consigue que no sea la guerra ni los nazis lo que nos preocupe, centrando paulatinamente el punto de mira de su interés (y del nuestro) en los anhelos y sufrimientos amorosos de Julien. Conscientemente, Gibrat ha trazado la historia de un pueblo ocupado sin que la Ocupación ni la guerra sean el principal tema; más bien son el telón de fondo, la excusa perfecta para poder situar a un personaje como Julien en una situación extrema y paradigmática: aislado, solo, invisible, necesariamente mudo e imposibilitado de expresar todo lo que siente y de actuar ante todo lo que ve, cuando eso es lo único que puede hacer, ver y observar. Julien es como nosotros, los lectores, o como Gibrat, el autor que nos lo ha puesto delante para que miremos por sus ojos, espiemos junto a él a la bella Cécile u observemos a los personajes que pueblan la aldea.

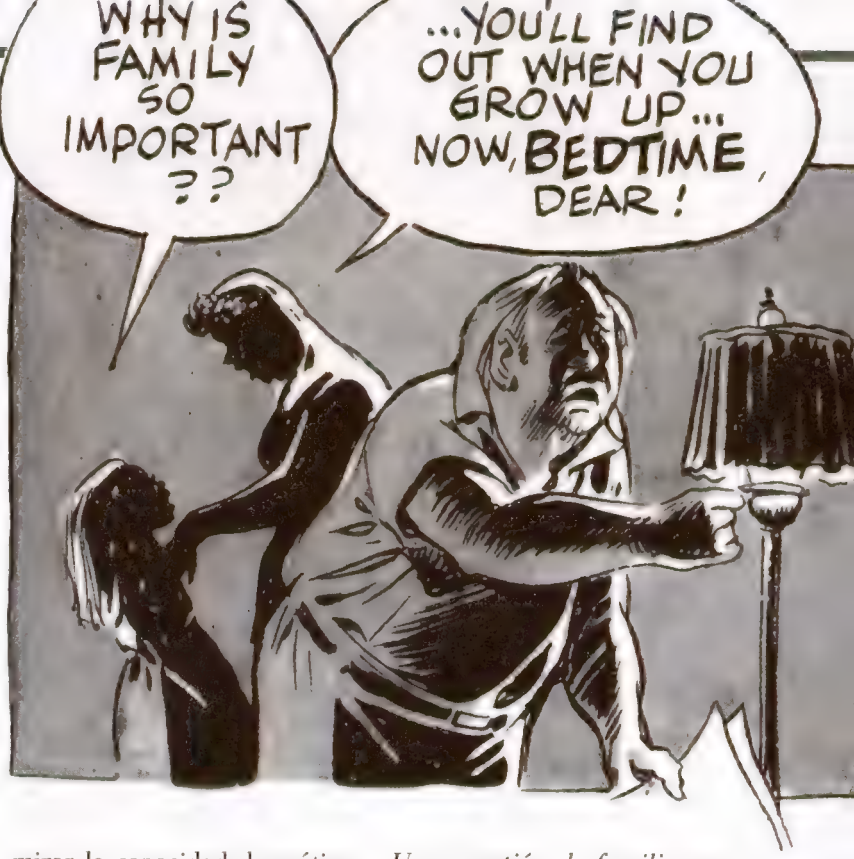
La narración avanza lentamente, al ritmo de los días monótonos del pueblo y del triste encierro de Julien. Habrá quien objetará que el tono general de la obra es demasiado amable para tratarse de una historia ambientada en plena Ocupación; creo que es una decisión personal del autor, una decisión que, además, consigue dar un mayor contraste, y por tanto, mayor fuerza dramática, a la única escena de violencia que encontramos en sus páginas. Todo transcurre con cierta placidez hasta la llegada repentina de ese momento fatal, de una muerte cruel e innecesaria que, fatalmente, cambia la vida de los habitantes del pueblo y les hace recordar violentamente que, a pesar de todo, el horror y la muerte rondan muy cerca.

No cabe duda de que para un guionista primerizo como Gibrat, describir la vida de un pueblo desde el único punto de vista de un personaje que debe permanecer prácticamente inmóvil es francamente un reto difícil (si en vez de Gibrat se llamara Hitchcock, la cosa sería diferente). Pero lo hace con soltura y con elegancia, con un magnífico sentido del ritmo y del encuadre que consigue que apenas nos demos cuenta de que la mayor parte de la historia se nos está narrando desde la ventana de una habitación. Gibrat se apoya, por supuesto, en la enorme calidad de su dibujo, detallista y preciso, sin el cual, insisto, una historia como ésta apenas tendría sentido. Ha optado también por un colorido cálido y suave y por una ausencia de entintado (dejando a la vista el trazo del lápiz) que refuerza el tono general amable, intimista y algo nostálgico de la obra. Pero por encima de la riqueza de sus decorados y ambientes, del rigor y del gusto por los detalles, la labor del Gibrat dibujante brilla, sobre todo, en su gran sentido de la expresión y el movimiento. Sus personajes siempre están haciendo algo: moviéndose de un lado a otro, gesticulando, sirviéndose la comida, hablando con la mirada. Todas las escenas que se desarrollan entre Julien y su tía Angèle son, en este aspecto, magistrales, un prodigio de expresividad, movimiento, pla-

nificación y encuadre.

La lectura del segundo y último tomo, sin embargo, es imprescindible para valorar en su justa medida esta obra. De momento habrá lectores que echen en falta algo más de enjundia narrativa, una trama más elaborada y compleja que ayude a acelerar el interés. En esa dirección avanza el final de este tomo, lo suficientemente interesante -e intrigante- para animar a conocer la conclusión de la historia. En las manos de Gibrat está el pasar de ser una agradable sorpresa a consolidarse como uno de los grandes autores de la historieta europea del momento.

Enrique Bonet



Una cuestión de familia

Will Eisner
Norma

Will Eisner ha sido durante las dos últimas décadas el referente ineludible a la hora de hablar de una historieta adulta en los EEUU (y en el mundo, por tanto; mal que nos pese). Mucho antes de que Spiegelman y su *Maus* encandilasen a los lectores del *New Yorker* y demás burgueses enteradillos, obras como *Contrato con Dios* o *Afán de vida* mostraban ya a quien quisiera mirar la capacidad dramática del medio y la honda calidad poética del que fuera creador de Spirit. Que a su avanzada edad continúe trabajando a un ritmo más que razonable, entregando a la imprenta, además, joyas como *To the heart of the storm* (a mi juicio, su obra más redonda después del ya citado *Contrato con Dios*), sólo puede significar que nos hallamos ante uno de esos creadores privilegiados que nos ofrecerán lo mejor de sí mismos hasta el mismo día de su muerte.

Naturalmente, por mucho que sea su talento, ningún narrador acierta siempre en su empeño, y Eisner ha tenido sus altibajos en los últimos años. Eso sí, lo que en el conjunto de su carrera podríamos calificar de obras flojas, de títulos menores (pienso en *El Edificio* o *Crepúsculo en Sunshine City*, por ejemplo), sigue estando muy por encima de las posibilidades de la mayor parte de sus compañeros de profesión. Por eso, a la hora de hablar de su último libro, este *Una cuestión de familia* que Norma edita con una puntualidad digna de aplauso, conviene tener muy claro en qué contexto decimos que se trata de una obra "menor". De lectura fácil y peripecia más bien previsible, el álbum ejemplifica algunas de las mayores virtudes del mejor Eisner: la solidez narrativa, la fuerza de unos personajes perfectamente caracterizados (el complejo lenguaje corporal resulta fundamental en ese sentido), la eficacia del montaje invisible, del personalísimo diseño de página. También puede considerarse compendio de algunos de sus defectos (la endeblez del argumento y una debilidad irritante por determinados estereotipos a la hora del desarrollo de los personajes, por ejemplo). Con todo, a pesar de no volar tan alto como en sus mejores obras, Eisner nos ofrece una lectura satisfactoria, que no es poco.

El libro narra una reunión familiar celebrada en torno al abuelo, un anciano condenado a la parálisis y sumido en un

mutismo engañoso. Cada miembro de la familia tiene sus razones para acudir, y por supuesto todas giran alrededor de la inminente muerte del patriarca y la posible herencia. Antes de que el día termine, los intereses encontrados y las mezquindades comunes acabarán por hacer estallar una auténtica tempestad de hipocresía y bilioso rencor. Una historia, como vemos, no demasiado original, pero resuelta con la elegante soltura de que sólo Will Eisner es capaz. Estructurado a la manera de una obra de teatro con un prólogo (superfluo, me parece, dado que en sus páginas se presenta a los distintos personajes y se da cuenta de sus intenciones, algo que ellos mismos harán a lo largo del resto del álbum) y un solo acto en el que los actores, enganchados todos a la escuela de sobreinterpretación latina que tanto éxito está dando a nuestro Banderas, acabarán desencadenando la tragedia, el libro no está a la altura de (para seguir citando el mejor) *Contrato con Dios*, pero es que nadie puede estar siempre a la altura de su mejor obra.

(Y ya que estamos, dado lo acertado de las ediciones que Norma está ofreciéndonos del último Eisner, a pesar del tropezón de *Moby Dick*, no estaría de más que se decidieran a recuperar viejos títulos como *Afán de vida* o *Signal from space*. Muchos lo agradeceríamos.)

francisco naranjo

En busca del unicornio

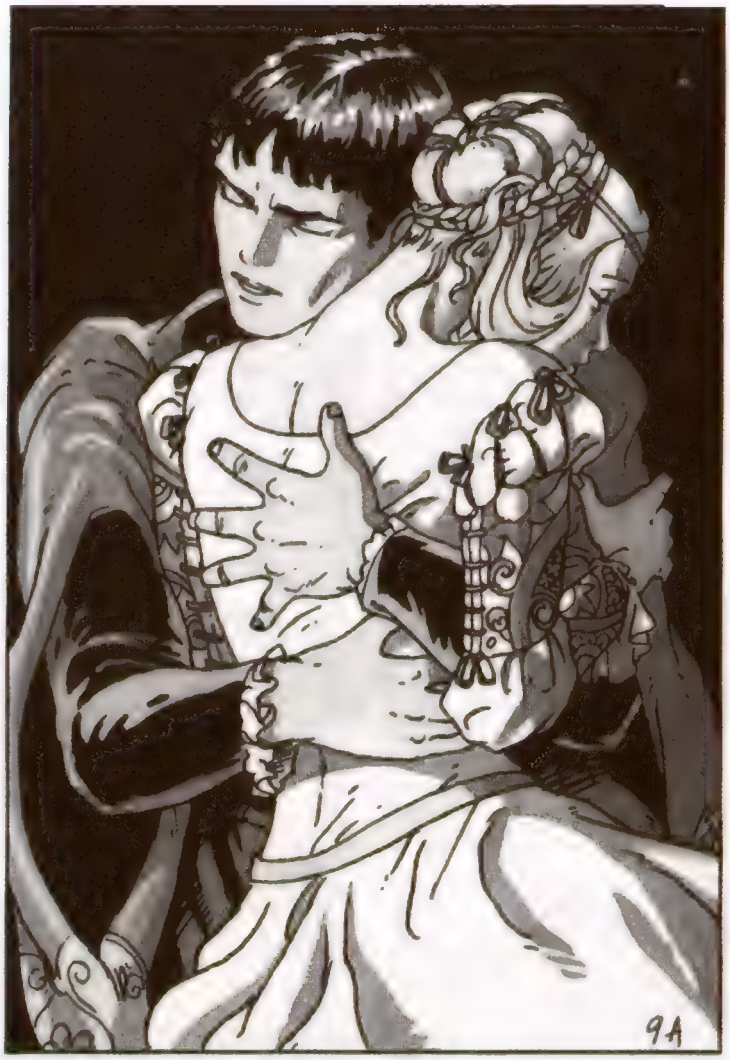
Emilio Ruiz/Ana Miralles
Glénat

Aún a falta del volumen que cierre la trilogía, la trasposición en viñetas del best-seller medievalista de Juan Eslava no sólo confirma la presencia en Europa de Ana Miralles, sino que, en realidad, y al margen de sus valores intrínsecos, materializa uno de los escasos proyectos de autoría hispana con cierta relevancia en la coyuntura actual. Aunque sólo fuera por su extensión y calidad técnica o por su edición simultánea en España y Francia, considerando el contexto de la paupérrima producción nacional. Tanto, que la obra se orienta más bien hacia el mercado del país vecino -bajo los acogedores auspicios de Glénat- ya desde la planificación del arco argumental en forma de sucesivos álbumes hasta su inclusión en la prolífica tradición francobelga del cómic histórico, especialidad en la que por cierto dicha editorial es responsable de numerosos títulos de prestigio. Lo que, desde luego, implica esa escrupulosa ambientación casi rayana en lo didáctico tan al gusto de público y editores galos, trabajo de investigación documental que en esta ocasión obtiene la valiosa colaboración del padre literario del relato. También participa la serie del género de aventuras (en el que la dibujante ya se inició con los irregulares guiones de Antonio Segura) para el caso con el subtítulo "de viajes", a modo de *road movie* medieval y comanditaria. Y, claro está, de la corriente que se nutre de la novelística, cuyas más recientes muestras en España, recordemos, han sido *La ciudad de cristal* y *Moby Dick*, además de la obra que ahora nos ocupa.

Curiosamente los tres casos se revelan paradigmáticos de otros tantos resultados posi-

bles a la hora de trasladar a la historieta un texto impreso; en contadas ocasiones el cómic aporta lecturas diferentes en función del nuevo lenguaje narrativo e incluso reinterpreta las claves del original escrito, virtud aplicable a la labor de Karasik y Mazzucchelli (¿otros ejemplos?: Nazario, Breccia o Giménez): los más, se limitan a escenificar mecánicamente bloques del texto originario, hecho que lamentablemente refleja el mencionado trabajo de mister Eisner por culpa de su destino al soporte CD-ROM; y además existen historietas que se prestan simplemente a la encomiable tarea de reconstruir con fidelidad un universo escrito, de recrear su ritmo y atmósfera, transmitir el vigor de las imágenes literarias o representar la presunta sensibilidad del autor: el Poe visto por Richard Corben o el Oscar Wilde de Craig Russell pueden ser adecuados ejemplos, y es en este marco donde se inscribe el propósito de Ruiz y Miralles con *En busca del Unicornio*.

Su adscripción a los parámetros francobelgas también alcanza al ámbito formal. Así, la expedición de Juan de Olid tras el cuerno quimérico que restaure el vigor amatorio de su rey observa un desarrollo lineal, tradicional en la angulación de sus planos, y, sobre todo, absolutamente clásico en el diseño de página. Distribución uniforme de viñetas (la mayoría en tiras), casi todas cerradas y de las que jamás escapa una fracción de dibujos o texto. Viñetas, por lo demás, muy numerosas en el primer álbum (a menudo cuatro filas por página), hasta excesivas, a pesar de que muchas de ellas resultan prescindibles incluso considerando lo prolijo de la novela que adaptan. Y tan somera aplicación de la elipsis no puede haber sido obviada por dibujante y guionista de forma inconsciente, máxime a tenor de su producción previa. Por añadidura, si bien el segundo tomo regulariza el uso de las tres filas, cada viñeta rebosa en mayor medida si cabe de información visual. Tal intención puede tener, pues, conexión con la mencionada necesidad de describir minuciosamente los elementos que aportan credibilidad al género histórico, de desplegar el atrezzo y la parafernalia frutos del evidente esfuerzo documental. Pero lo cierto es que todo ello produce además un efecto global que remite a los códigos miniados, las abigarradas vidrieras y los retablos del Medievo, plenos de personajes y detalles, tanto como las pinturas de un Renacimiento ya esplendoroso en los días del rey Enrique IV que motiva el argumento. Al efecto contribuye sin duda el empleo por parte de Ana Miralles de colores cálidos con predominio de rojos, verdes, marrones y ocres: no por casualidad, el cromatismo pictórico de tal período. Además de una luminosidad mediterránea deudora de su afinidad con la tierra valenciana, particularmente evidente en el periplo africano del segundo álbum. El propio estilo de dibujo se ciñe a un clasicismo consecuente, voluntariamente realista y depurado en *Eva Medusa;* su



trazo es aquí más contenido pero sereno, siempre vitalista y sensual. Definitivamente superados ya los titubeos de los primeros días y muy lejos del estilismo de diseño de los ochenta, en una suerte de recorrido inverso al habitual. De la experimentación inicial a la madurez académica.

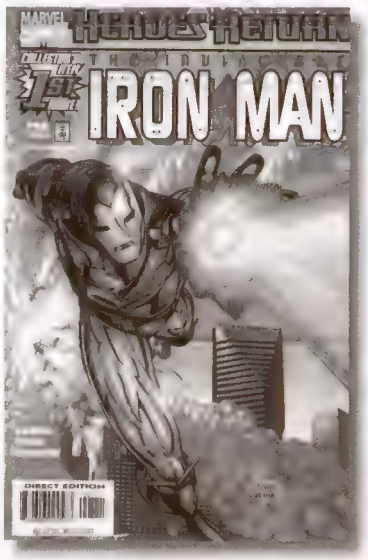
Efectivamente, es el trayecto lo que determina esta obra. Inevitable camino iniciático pero también objeto en sí mismo. Reverso luminoso del viaje al *corazón de las tinieblas* es, al fin y al cabo, una búsqueda de la pureza encarnada (aun a pesar de sus prosaicos fines) si bien tal apunte mitológico no es óbice para un relato de corte realista que, aun incidiendo en el retrato de época, no deja de trasponer planteamientos que se revelan universales cuando no patéticamente cercanos. No extraña, por tanto, que en la adaptación de este premio Planeta predominen los planos generales sobre las tomas cortas -sintomáticamente, una vez iniciado el viaje- ya que ciertamente prima la peripecia colectiva sobre el hecho individual. Sin duda la gesta es más importante que sus protagonistas. Lo que por otra parte no propicia en exceso la implicación emocional del lector; el argumento no avanza en base a recursos dramáticos sino al paso de la expedición real: el argumento *es* la propia expedición. No excluye la obra, sin embargo, la anécdota personal que pueble un evento grandilocuente de seres humanos, evitando el tono aséptico de quien se limita a encadenar una serie de cuadros históricos sin vida. No, los autores atienden más a la narratividad global que a la espectacularidad aislada, si bien abundan viñetas de hermosura plástica innegable.

Como quiera que el trayecto es una sucesión de espacios, aparece insoslayable el devenir del tiempo, pieza esencial. Difícil tarea la de otorgar al flujo temporal la naturalidad que precisa, más aún en lapso tan amplio como el de este viaje y sus prolegómenos. La adaptación elude con elegancia los textos de apoyo temporales y locativos en base a los mecanismos elípticos de rigor; la transición entre escenas y tramos cronológicos tan pronto es directa como por medio de viñetas mudas a modo de encadenado espacio-temporal. Y si la mencionada profusión de tales viñetas genera en el primer tomo un ritmo tan extraño como vacilante, paulatinamente se estabiliza, justo a medida que la fantástica expedición define su rumbo. Son instantáneas de la marcha incesante o de nuevas etapas geográficas, como letras capitulares que marcan la pauta argumental y del propio viaje. Un arduo itinerario, sin duda, igualmente complejo para el dúo creativo y con destino, a desear, menos incierto que el de sus protagonistas dibujados.

Resultado mucho más que digno, globalmente, y ¿por qué no? competitivo en un mercado francés aquejado de problemas propios pero siempre más apetecible que el autóctono.

Yexus

Capitán América
Mark Waid/
Ron Garney
Cuatro Fantásticos
Scott Lobdell/
Alan Davis
Iron Man
Kurt Busiek/Sean Chen
Los Vengadores
K. Busiek/
George Pérez
Forum



No hay nada peor en el mundo del entretenimiento que las expectativas incumplidas. *Godzilla* fue la horrible lección de las películas del pasado verano: se le había dado tanto bombo que al final se acabó volviendo contra la película y haciendo que resultase aún más decepcionante para muchos espectadores. Desgraciadamente, se puede decir lo mismo de la línea *Heroes Return*, cuyo primer año ya casi se ha cumplido en los Estados Unidos. Es difícil recordar lo excitantes que estas cuatro colecciones -*Vengadores, Capitán América, Cuatro Fantásticos* e *Iron Man*- parecían al principio. La excitación, sin embargo, era palpable en su momento: no sólo suponían el final del año de los *Heroes Reborn* de Image, sino que también anunciaban un futuro esperanzador con varios autores de gran talento al timón. Pero aunque las cuatro series empezaron con ímpetu, por distintas razones de diverso calado todas menos *Vengadores* han sido incapaces de mantener esa excitación.

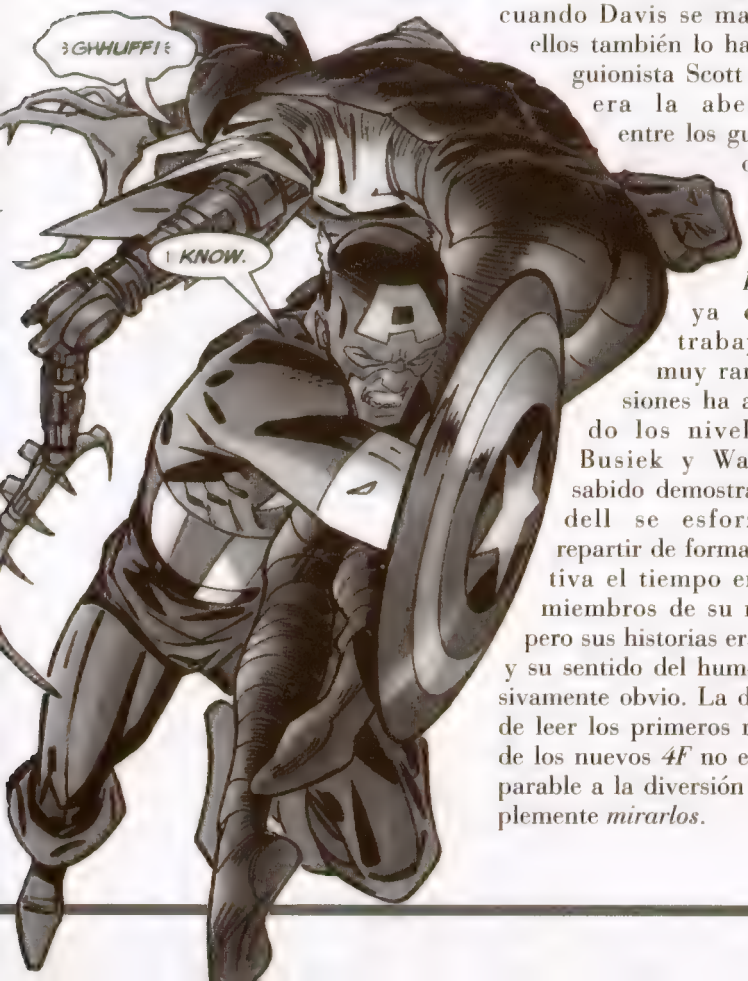
Al hablar de la línea *Heroes Return* es importante considerar el contexto. El primer paso consiste en recordar cuánta oposición encontró la línea *Heroes Reborn* entre los lectores veteranos. Debo confesar que yo disfruté de la mayoría de los *Cuatro Fantásticos* de *Heroes Reborn* e incluso de los primeros números de *Iron Man*. El universo compartido WildStorm/Marvel de los números trece fue el mejor *crossover* entre editoriales que he visto hasta ahora; y como mínimo, fue mejor prueba de las capacidades de James Robinson para escribir superhéroes que cualquiera de los últimos números de *Starman*. Sin embargo, mi entusiasmo -por limitado y concreto que fuera- era probablemente la excepción entre los lectores de mi edad. Los lectores más jóvenes destetados con Image probablemente disfrutaron un montón de la línea *Heroes Reborn*, pensando que ya era hora de que esos supervivientes de la Edad de Plata pasados de moda recibieran un remozado radical y se volvieran *cool*. Por contraste. los lectores veteranos -los de veintitantos y mayores- a menudo tenían grandes inversiones en nostalgia en los personajes y se horrorizaron con los cambios.

Quizás lo más ofensivo fuera que le quitaran *Capitán América* a Mark Waid y Ron Garney para dárselo a Rob Liefeld, un dibujantillo sin talento y autopromocionador que condensaba los peores aspectos de la Era Image. Con el Capi en

sus manos, Liefeld dejaba de ser una molestia para convertirse en una poderosa amenaza contra los Valores Tradicionales del *Fanboy*. Daba igual que le echaran sin contemplaciones a mitad del trabajo; simplemente la decisión de Marvel de contratar a Liefeld en primer lugar suponía una clara muestra de falta de respeto hacia los lectores de base.

La línea *Heroes Return* suponía la oportunidad de devolver a estas cuatro colecciones su gloria original; algo que era terriblemente necesario desde hacía años. Con la excepción del *Capi*, estos títulos estaban a la deriva cuando Onslaught envió a los personajes al universo de bolsillo de *Heroes Reborn*. La parrilla de creadores era verdaderamente estelar, incluyendo estrellas como George Pérez, Alan Davis, Kurt Busiek, Mark Waid y Ron Garney. Sin embargo, parece ser que no bastaba con equipos creativos fuertes y buenos personajes. Con una sola excepción, los cuatro títulos rápidamente han pasado de un inicio prometedor a la vulgaridad superheroica. Para colmo, el bombo dado al relanzamiento de *Heroes Return* sólo ha servido para acentuar aún más rápidamente el proceso de descenso a la mediocridad que tanto *Reborn* como el relanzamiento tendrían que haber corregido.

La serie que más claramente estaba viviendo en tiempo prestado era *Cuatro Fantásticos*. El único atractivo real de la colección era el dibujante Alan Davis. Davis tiene numerosos seguidores gracias a su trazo flexible y a sus juguetones ramalazos de humor nostálgico, y encajaba perfectamente en lo que antaño fue "El Mejor Tebeo del Mundo." Pero Davis firmó únicamente por tres números, lo que significaba que muchos lectores empezaron estos nuevos *4F* con la actitud de que cuando Davis se marchara, ellos también lo harían. El guionista Scott Lobdell era la aberración entre los guionistas de *Heroes Return*, ya que su trabajo en muy raras ocasiones ha alcanzado los niveles que Busiek y Waid han sabido demostrar. Lobdell se esforzó por repartir de forma equitativa el tiempo entre los miembros de su reparto, pero sus historias eran sosas y su sentido del humor excesivamente obvio. La diversión de leer los primeros números de los nuevos *4F* no era comparable a la diversión de simplemente *mirarlos*.



Y aunque disfruté de los dibujos del sustituto de Davis, Salvador Larroca, no fue suficiente para mantenerme interesado en la serie; especialmente con el siguiente cambio de personal. Lobdell fue sustituido por el legendario guionista-X Chris Claremont después de seis números, en lo que supuso un cierto karma Marvel, ya que Lobdell había sustituido a Claremont cuando lo echaron de las series-X hace años. Pero Claremont convirtió la serie de mediocre en execrable. En dos palabras, Claremont sobreescribe, y espantosamente. Claremont parece incapaz de confiar en que su dibujante será capaz de contar la historia visualmente, y sus intentos de sobrecompensar seudo-literariamente desembocan en una experiencia de lectura más bien tortuosa. Así que a pesar de que aguanté tras la marcha de Davis, *Cuatro Fantásticos* fue la primera serie que dejé. Qué demonios, si la alternativa era ésta, echaba de menos incluso los *Cuatro Fantásticos* de *Heroes Reborn*.

Como tampoco esperaba que a la larga los *4F* de *Heroes Return* prosperasen, esto sólo supuso una leve decepción. Más frustrante fue la segunda oportunidad de Mark Waid y Ron Garney en *Capitán América*. Su regreso al título fue presentado como el triunfo de los desvalidos, como una clara reivindicación de sus dotes y una disculpa implícita por la forma en que fueron tratados anteriormente. Y los tres primeros números de la nueva serie fueron fantásticos. Si bien no resultaron tan poderosos como la historia de Waid y Garney la primera vez, sí proporcionaron emociones y diversión haciendo un excelente uso del Capitán América como icono de virtudes patrióticas. El segundo número fue una de las his-

-- BUT ANSWERS, I FEAR, THAT MAY BRING A DEATHKNELL -- FOR MIDGARD, AND ALL OF LIFE THEREON!
AND THE WIND HOWLS INTO THE ROOM LIKE A LIVING CREATURE -- LIVING, HUNGRY AND WILD ...

torias mejor construidas que Waid ha entregado en mucho tiempo, e incluso los momentos que podían resultar más tontos fueron ejecutados hábilmente.

Sin embargo, esta segunda luna de miel no duraría. Mientras que el trabajo de Garney la primera vez había sido elegantemente minimalista. su trabajo para la Versión 2.0 empezó a parecer más anémico que despojado. Pero poco importaba, ya que fue apartado del título principal para situarlo en la secuela *Captain America: Sentinel of Liberty*. Su sustituto Andy Kubert (que trabajaba con Waid en *Ka-Zar*) es un dibujante sólido, dinámico y muy en la onda de la Marvel actual. Sin embargo, aporta una sensibilidad más pirotécnica que no consigue explotar el ángulo patriótico con tanta resonancia o sutileza como el mejor Garney. Recuerdo haberme cansado de la historia en cuatro partes de la Capimanía y sencillamente abandonar la colección cuando vi el número en el que al Capi le daban un nuevo escudo de energía. Me

pareció la clase de truco seudo-tecnológico al estilo de las cosas que habían hecho los dibujantillos de Image como... pues, no sé, ¿Rob Liefeld?

En agudo contraste, la sorpresa bienvenida fue *Iron Man*. Nunca había sido fan del personaje, pero el énfasis de *Heroes Reborn* en Tony Stark, el Cabrón Capitalista, fue una variación intrigante que hizo que le prestara atención durante un tiempo. El guionista Kurt Busiek eligió la dirección contraria para *Heroes Return*, convirtiendo a Stark en un sabio filántropo que dispone del gran recurso de ser/poseer al Vengador Dorado. El dibujante Sean Chen no era un gran nombre, al contrario que los otros autores de *Heroes Return*, pero consiguió mantener el tipo gracias a su trazo limpio y un tacto fino para los aspectos tecnológicos seudo-científicos de la colección. *Iron Man* #1 fue el primer número más poderoso de los cuatro, con un inesperado resultado emotivo. Apropiadamente para un playboy millonario/ genio científico como Tony Stark, las historias de Busiek tenían tanto romances jet-set como problemas de alta tecnología integrados en la acción.

Dicho lo cual, dejé de seguir el título después de siete u ocho números. No por ninguna razón concreta, sino porque no veía que fuese a ningún sitio interesante. La premisa era buena y los detalles tecnológicos proporcionaban escenas de pelea por encima de la media, pero ninguna de las dos cosas bastaba para mantenerme en sintonía. No me sentía tan conectado al reparto de personajes como quería, los villanos no eran demasiado distinguibles, y además, ¿cuántas veces vamos a ver a Tony Stark separado del maletín de su armadura? No me sorprendería si me dijesen que *Iron Man* sigue siendo una buena colección... sencillamente ya no me siento impulsado a seguir leyéndola.

La otra serie de Busiek en *Heroes Return*, *Los Vengadores*, era clarísimamente el bombazo entre todas ellas. Tenía la combinación demoledora de Busiek más el legen-

...IT'S CLOBBERIN' TIME!
KRAC
TOO BAD FOR YOU TWO -- YER THE CLOBBEREES!
NO NEED TO APOLOGIZE TO THEM, THING.
AS NEAR AS WE CAN TELL, THEY ARE A PAN-DIMENSIONAL RACE THAT CALL THEMSELVES THE RUINED...
...DETERMINED TO TRANSFORM OUR DIMENSION INTO A FRACTAL REALITY SIMILAR TO THEIR OWN...
...BY TRANSMUTATING OURS, ONE ATOM AT A TIME!
IN ENGLISH?
THERE IS A DIMENSIONAL BREACH THAT ARCANE ENERGIES ARE POURING THROUGH.
THAT ENERGY IS TRANSFORMING OUR PLANE OF EXISTENCE INTO SOMETHING JUST... LIKE THEIRS.

dario George Pérez, que había dejado su sello en los Héroes Más Poderosos del Mundo hacía más de veinte años. Esta serie recorre menos territorio nuevo que ninguna de las otras... aquí están todos los giros y situaciones esperados, desde los conflictos interpersonales hasta los debates para elegir miembros y el regreso de los villanos de toda la vida- pero sigue siendo la más fresca y excitante del grupo.

En cierta manera, Busiek se muestra como un mejor artesano en *Iron Man*, jugando con las complejidades de un solo personaje principal. Dicho eso, en *Los Vengadores* simplemente tiene más elementos con los que trabajar: el reparto es más amplio pero también más atractivo -incluso Jarvis- y la escala épica de los argumentos es, sencillamente, más divertida. *Vengadores* ha vuelto a convertirse en una lectura divertida: la golosina visual hiperdetallada y meticulosa de Pérez sigue siendo impresionante después de tantos años (al menos, lo es para este viejo y canoso *fanboy*), y aún se produce cierto júbilo al ver a tantos de los principales héroes de Marvel trabajando juntos contra la Amenaza Cósmica del Mes. Aunque Busiek cae con demasiada facilidad en festivales de angustia al estilo años setenta -Iron Man intenta aconsejar a Warbird por su alcoholismo; se está desarrollando un triángulo amoroso entre la Visión, la Bruja Escarlata y un Vengador supuestamente muerto- yo diría que eso forma parte de la diversión. Los Vengadores funcionan mejor como melodrama a lo *Sturm und Drang*, y eso se aplica tanto a la caracterización como a la acción.

El auténtico atractivo, sin embargo, es George Pérez. Después de más de dos décadas leyendo tebeos, aún no me he cansado de mirar el trabajo de Pérez; su atención al detalle y las superficies podría resultarle excesivamente refinada a algunos, pero yo sigo admirándome de sus habilidades. Su carencia de profundidad es compensada por su generosidad con los lectores, su voluntad de hacer que el esfuerzo de fijarse cuidadosamente en los fondos y en las caras y gestos de los personajes sea recompensado ampliamente. También ha sido muy astuto en la elección de sus colaboradores. Sus proyectos más importantes han sido siempre con guionistas con un fuerte gusto por la caracterización, y Busiek no es la excepción. Este énfasis siempre ha ido en beneficio de Pérez, ya que equilibra hábilmente páginas detalladísimas de superequipos en acción grandiosa con momentos más tranquilos de introspección e interacción personal. Ambas clases de escenas resultan perfectamente naturales en manos de Pérez, lo cual explica por qué sigue siendo un *fan favorite* después de tantos años. El resultado final es que *Vengadores* sigue siendo una alegría todos los meses.

Pero *Vengadores* es la excepción, no la regla. Así que sigue los cuatro títulos de *Heroes Return* al principio, pero sin ponerte demasiado cómodo. Dos relanzamientos en dos años demuestran que Marvel valora más la promoción y el bombo que la producción de comics consistentes y de alta calidad para sus lectores. Ejercer con los comics de *Heroes Return* una opción de lectura inteligente -es decir, sabiendo cuándo dejarlo si una serie empieza a declinar (y lo hacen rápidamente, por cierto)- puede ser la mejor manera de enviarle a Marvel un mensaje al respecto de esa mentalidad basada en trucos publicitarios. Vale, vale, ya sé que no servirá de nada: el relanzamiento de Spider-Man es otro desastre que empieza a asomar la cabeza y que hará que aún más lectores crédulos se detengan a ver qué pasa. Pero lo menos que puedes hacer es ahorrarte algún tiempo y dinero extra para dedicarlo a comics que merezcan la pena.

Ray Mescallado

Mi médico practica el diagnóstico humorístico. A un fabricante de trenkas le espetó: "Lo suyo es irreversible".
A un matemático le dijo: "Tiene ud. los días contados."
Sin embargo, a mí sólo me sugirió el nombre de mi perro...
¿Perdone ¿Ha visto ud. a mi cáncer?
No, perdone no me
JAVIER

A MANEL. CON AFECTO.

©javier olivares

los 3 marcianos
LOS 3 MARCIANOS PREPARAN SU FANZINE...
VOY A REIVINDICAR LA FIGURA DEL DIBUJANTE DE TEBEOS, AL QUE LA SOCIEDAD CONSIDERA UN DESCEREBRADO...
¡MIRAD QUE FRASE TAN CARGADA DE CONTENIDOS QUE ME HE INVENTADO...!
"La mayoría de tebeos que se dibujan van destinados a descerebrados"
ES COMO DECIR: "COMO LA SOCIEDAD ESTÁ DESCEREBRADA, EL POBRE DIBUJANTE (QUE ES UN INTELECTUAL) SE VE OBLIGADO A HACER TEBEOS DESCEREBRADOS..."
¡GENIAL!
EL PLANTEAMIENTO ES UNA ESTUPIDEZ, CLARO, PERO... ¿QUIÉN VA A NOTARLO?; ESTE TIPO DE ARTÍCULOS SÓLO SE LOS LEEN LOS DIBUJANTES DE TEBEOS!
¡JA JA JA!
MANEL FONTDEVILA/9

©manel fontdevila

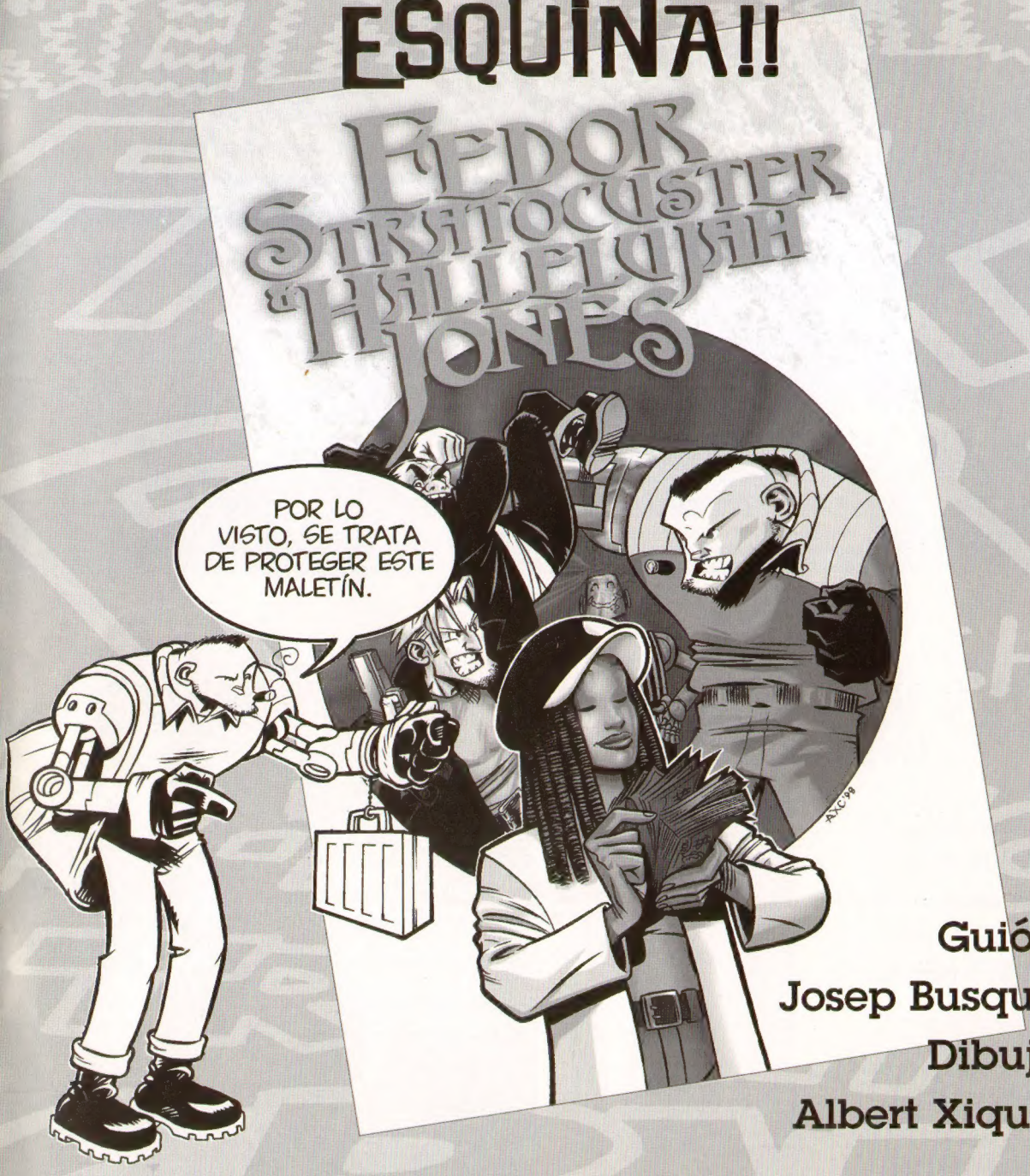
Pablo Pachin y su perro Pachin Pablo

HAY UN EQUILIBRIO: ELLAS TIENEN LA REGLA Y NOSOTROS POLUCIONES NOCTURNAS.
NOSOTROS NOS AFEITAMOS LA CARA, Y ELLAS LAS PIERNAS.
NOSOTROS ESTAMOS CALIENTES POR LA MAÑANA Y ELLAS POR LA NOCHE.
SÍ, PERO... ¿CUÁL ES MEJOR? ¿EL CLITORIS MASCULINO O EL FEMENINO?
FALTASTE A LA PRIMERA CLASE, ¿VERDAD?
ÁGREDA 97

©jose luis ágreda

©sergio bleda

¡¡EL DESASTRE ESPERA A LA VUELTA DE LA ESQUINA!!



Guión:
Josep Busquet
Dibujo:
Albert Xiqués

¡¡NO TE LO PIERDAS!!

COMIC BOOK . NUMERO UNICO . CAMALEON EDICIONES

ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

Dragon Ball GT 1
Ya disponible

Dragon Ball GT 2
Ya disponible

Dragon Ball GT 3
Ya disponible

Gokuh, Pan y Trunks se enfrentan a los robots mutantes del Dr. Mu... ¿será éste el final de su viaje?

¡RESÉRVALAS YA!

www.mangafilms.es/dragonballGT

Dragon Ball GT 4
a la venta
el 6 de Agosto

Dragon Ball GT 5
a la venta
el 3 de Septiembre

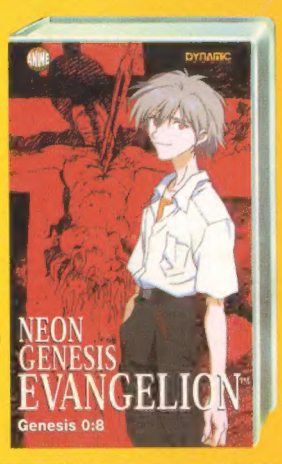
Dragon Ball GT 6
a la venta
el 23 de Septiembre

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

NEON GENESIS EVANGELION™

Genesis 0:8

Mientras se desvelan los secretos de Rei, el quinto niño llega a NERV...



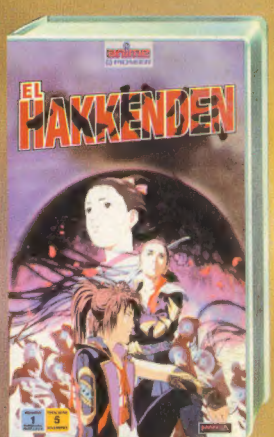
Estreno en vídeo el día 23 de septiembre.

© 1995 GAINAX/Project EVA.-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.

Ya disponibles

EL HAKKENDEN

La fabulosa historia de 8 guerreros míticos que se unen para luchar contra una terrible maldición...



Estreno en vídeo el día 23 de Septiembre.

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es